3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不將任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！




GAME SOFTWARE
电子游戏软件
VOL.176
2006年05期
定价9.80元
随刊附送
电玩通&电击收藏
塞伯拉斯的挽歌超大海报
■怀旧长廊加量版
马里奥世界的终极秘密
■卷首特辑
新版NDS正式公开
新春买机关键十五问
■无双报道
「战国无双2」全新系统彻底公开
■特别策划
「怪物猎人2」最终报道
他们的成名作
■特别报道
鬼武者 幻魔讨伐绘卷
「25 to Life」&2005年十大残忍游戏
「恶魔猎人3特别版」&系列全面解析
「战地2现代战争」&最好的八款战争游戏
■攻略重阵三弹连发
灵魂燃烧
塞伯拉斯的挽歌·FFVII
新鬼武者·梦之黎明
ISSN 1006-5032
TVGAME 综合情报志



50期大改版
掌机迷 POCKET GAMER
焦点热作
大人的高尔夫
特别报道
名人新春大贺年
最强攻略
生化危机 死寂
最终幻想4A
失落的魔法
编辑部战队
欢迎光临 动物之森
掌机精彩不间断
每年省下100元
每期省4元
5.80元/期
2月10日火热上市

春节假期对于很多学生来说正是购入主机的大好时机，而现在的主流机种也不过就是PS2、PSP、NDS和GBA这几种。为了方便大家在这段时间购买主机时能多一分保障，我们特别总结了在购买以下主机时需要特别注意的事项。这其中有老生常谈的基础知识，也有最新需要关注的要点，希望能够为您提供必要的帮助。祝大家春节购机愉快！　□文/北斗、小沛





2006新春购机指南!!

■PSP现在主要有哪些版本？

目前PSP已发售的主要有日版、美版、港版和台湾省版之分，由于运费的缘故，在我国基本上以台湾省版和港版的PSP居多。这些各地区的版本中只有日版有普通版（即包装内只包含一个主机本体和一个AC电源），其余各版本都有超值包（Value Pack），在国内通常称之为豪华版。豪华版包括以下内容：PSP主机、AC电源保护套、32M短记忆棒以及专用线控和耳机。

■各版本的PSP主要有哪些区别？

具体是选择普通版还是豪华版得看玩家自己的实际情况和需要了。豪华版内的内容都差不多，电源也是全球通用的，不过三个版本的主机还是有所区别的，主要表现在UMD区码上：UMD也和DVD一样是分区的，某个分区的UMD电影在不对应的主机上是不能播放的；美版是一区，日版是二区，港版是三区。不过UMD的分区仅仅是针对电影而言，PSP上所有的游戏都是不分区的，也就是说任何版本的主机都能够运行所有版本的PSP游戏，大家不必为这方面担心。

■PSP上有没有翻新机？有的话在购买时需要注意哪些地方？

确实有部分商家将二手机翻新后当全新PSP卖给玩家的情况，为了避免上当受骗，大家在购买PSP时需要注意以下几点：①首先注意的就是PSP主机上的唯一生产编码一定要和外包装盒子上的一一对应，如果号码不对应，则很有可能是二手翻新机器。②鉴别机器是否翻新最常见的办法就是仔细观察主机表面的清洁度情况了，新机器上面应该没有或仅有非常少量的灰尘，翻新机不论JS们如何处理，灰尘还是会比较多的。特别是小摇杆、L/R键以及其他按键的缝隙里等容易粘灰的地方，用过的机器这里难免会有灰尘，而且也不容易清除掉。③观察PSP的液晶屏和机身上有没有指纹。全新的PSP全身散发着一种“亮”的感觉，看上去很舒服，旧的主机就相对黯淡，而且即使处理过也会留下淡淡的指纹印记，比较好分辨。

如何查看PSP的系统版本？

目前PSP共有8个不同的版本，分别是v1.0、v1.5、v1.5、v1.52、v2.0、v2.01、v2.5和v2.6。在选购时需要注意分辨主机系统版本，这将关系到能不能运行自制程序和UMD游戏镜像。查看PSP的系统版本的方法就是在系统设置里面的System information里就能看到主机的内核版本。实际上诸如v1.51、v1.52、v2.01这些版本的PSP很有可能是因为部分玩家升级了新版本后不能运行破解程序而抛售出来的，而v1.0的又没有多大价值。所以想玩游戏镜像的玩家一般可购买v1.5，新出的v2.5和v2.6在多媒体影音功能方面则比较强大。

■各版本的PSP主要有哪些区别？

像PSP和NDS这类使用液晶屏的掌机，出现坏点其实是难免的。坏点问题也一直是玩家在购机时非常关注的一个问题，但客观来讲屏幕上出现一两个坏点其实在实际游戏之中几乎是感觉不出来的，所以不必对此看得过重。当然在购买主机时能避免还是尽量避免的好，购机时可特意运行一些纯色的画面，例如纯黑、纯白、纯红、纯蓝和纯绿色的画面，这样即可很方便的检测出坏点。

■购买PSP是不是需要再买一个屏幕保护膜会比较好？

PSP不像NDS那样，可以通过折叠来避免屏幕受到损害，直接裸露在外的娇贵屏幕很容易一不小心就在上面留下用久的划痕，严重影响到机器的外观，所以另购一张质量好的屏幕保护膜就非常重要了。市面上的PSP屏幕保护膜分为原装膜和组装膜两类，小编推荐大家购买原装膜，在透明度和质量上都比组装的出色，而组装膜的透光度不足，影响屏幕显示效果。原装膜主要有HORI和CAPEDASE两种，质量相差不大，都是不错的选择。价格一般是50－60元左右。

■购买大容量记忆棒有什么需要注意的吗？

PSP记忆棒方面，由于前段时间受到LEXAR低价策略的影响，记忆棒市场最有影响力的两大品牌SONY和SanDisk最近也大幅降价。SanDisk 1G的记忆棒目前大约是450左右，SONY的1G原棒也是降至了690左右。小编建议，除非是对“索尼原装”有偏执喜好症状的玩家，SanDisk的记忆棒其实是性价比最高的选择，因为其是得到索尼的官方正式授权生产的，质量上绝对值得信任，而且从实际测试情况来看，SanDisk的记忆棒仅仅会在容量上比SONY的略少一点，但其速度相当高，是购买首选。至于其他牌子的组棒，质量往往参差不齐，不推荐购买。

■如何查看PSP的系统版本？

目前1万到5万系列的PS2早已全面停产，也就是说这些型号的PS2主机如今基本上都只有翻新机了。购买PS2的话推荐50009“行货改”和7万系列，50009虽然也是5万系列，但因为众所周知的原因，目前基本上都还是新机器，至于7万系列因为发售时间较晚，所以也是以全新机为主。需要注意的是，50009因为改机芯片的关系是不能读取CD光盘的，7万系列在我国大陆实际上也是以07台湾省版为主。50009更适合玩游戏数量多、游戏时间长的准玩家，7万系列外形时尚，但要尽量避免长时间连续游戏。

■买PS2时还有什么周边需要另外单独购入的吗？

记忆卡自然是必须的了，目前市面上一块普通的原装PS2记忆卡价格大概是一百二到一百三左右，限定版的记忆卡则要稍微贵上几十元左右。第一次使用记忆卡时，放入游戏光盘后系统都会提示格式化记忆卡，选择“是”进行格式化，如果没有这一提示的则很有可能不是全新的。除此之外，因为PS2原配只有一只手柄，所以再买一只手柄也是很有必要的，至于另购的这只手柄买不买原装的则可根据自己的具体情况购买，喜欢格斗游戏的朋友自然少不了再来一个格斗摇杆了。至于方向盘、飞行模拟器这些“专业”设备，因购买玩家很少，故不在此单独介绍。

■NDS和IDS会在过年期间涨价吗？

“有节过节，没节造势”，这是商家运转的基本法则，新年期间玩家们的手头宽裕，购买能力和购买欲大幅提高，所以游戏店往往会趁此期间抬高主机价格的。具体到DS方面，前段时间神游已经宣布将IDS的价格降至1000以下，NDS也基本在这个价位左右。不过因为近期日本市场NDS断货，据可靠消息称，我国不少游戏店的BOSS们趁机把手头的NDS都卖到日本去了，所以可能近期DS方面会以IDS为主，价格也还有可能有少许上调。

■买了NDS后想玩烧录的话有什么需要注意的吗？

目前要玩NDS烧录的话一般有两种方式，一种是刷FLASHME，另一种是使用PASSME引导卡，只有通过这两种方式才能玩烧录卡。PASSME引导卡只能支持比较老的NDS，现在新出的NDS和IDS都需要PASSME2才行。烧录卡方面，目前比较流行的是SC-SD/CF和M3，这几种是现在性价比最高也是最稳定的烧录方式，其余种类的烧录卡，例如老牌的EZ、LINK以及新出的G6等等，因为本质上还是专用的掌机烧录卡，对ROM的兼容性方面还有待提高。此外，这些专门的掌机烧录卡和SD、CF这类多媒体存储卡在容量的计算方式上也不一样，512M的前者实际上只是相当于后者的64M。

■IDS上目前已经发售了哪几款中文游戏？

已发售的IDS中文游戏只有《直感一笔》和《触摸瓦里奥制造》两款，中文版《任天狗》的DEMO已经出了，相信用不了多久就能上市。此外，神游预定发售的中文IDS游戏还有《超级马里奥DS》、《大合奏》和《触摸耀西》。

■最近听说市面上已经推出了NDS盗版卡，请问是真的吗？

“NDS盗版卡”的问题，上期科普园地栏目已有详细介绍。这种所谓的“NDS盗版卡”其实就是将NDS上已经被破解的游戏ROM烧录到旧的GBA游戏卡中。要玩这种盗版卡玩家的NDS必须刷过机或是有引导卡才行，所以并不是真正的“盗版卡”。这些“NDS盗版卡”包装有好有坏，但价格普遍不菲，一般来讲没什么必要购买。

■我想买一台GBASP，请问有什么需要注意的吗？

目前水货的GBASP基本上已经很少见了，即使有也绝对都是翻新机，游戏店中的GBASP应该大多是神游公司最近推出的屏幕加亮版的小神游SP。如果准备购买GBASP的话推荐购买这种加亮版，因为是行货主机，屏幕亮度有大幅强化，看起来非常舒服，价格方面也不贵。

■请问现在XBOX360的市场行情怎样？值得入手吗？

尽管如今XBOX360的价格已经从刚发售时的六千大洋天价降至三千元左右，不过小编们建议除非是少数发烧玩家，还是没有必要急着入手的。因为现在360上值得一玩的好游戏实在是太少了，花大价钱购入新机器后很有可能面临没有游戏玩的窘况，而且说实话360的硬件设计方面确实有待提高。360的电源部分非常脆弱，已经发生过数起电源烧毁事件，如果打算购买360的话，请务必配上功率750W以上的变压器；搁置机器时也尽量不要竖放，否则有可能划伤光盘，还有，360风扇运转时的声响可不低，请做好一定的心理准备。



NDS外观突袭改良

2006年1月26日，任天堂正式发表了改良版NDS主机"Nintendo DS Lite"，并预定3月2日在日本地区首先推出，定价为16800日元(含税)。这个消息对于广大玩家来说是既高兴又突然，高兴的原因就不多说了，至于突然那就是因为仅在大约10天前，任天堂才刚刚宣布不会公布新的主机外观，然而仅过了一周多的时间却又忽然发布了这款新产品，真不知道岩田聪到底在想什么。不过作为玩家，早一点或晚一点公布都不要紧，关键是看其改良的成效，而在这方面，任天堂真的没有让玩家失望。

Lite不只是小一点

从字面上理解，"Nintendo DS Lite"就是现有Nintendo DS主机的小型化改良款式，其外观造型同样采用折叠设计，并同样可以兼容GBA和NDS游戏，其它基本功能也都与现有NDS主机相同。目前公布的图片是白色配色，发售时还将推出3种配色版本。另据任天堂方面表示，主机名称中的Lite字样所代表的意思不只是"轻巧"，还有"明亮"。

先说"轻巧"，NDS Lite的尺寸为133.0×73.9×21.5mm，比现有NDS的148.7×84.7×28.9mm当然轻薄了很多，其重量也由原本的275克减少为218克。基本操作的十字键和其它功能键的位置保持原来的配置，而开始与选择键则移到右下方纵向排列，另外电源键、指示灯还有麦克风的位置也有所调整。

再看看"明亮"，原来NDS的屏幕其实已经很不错了，只不过玩某些画面较暗的游戏时，下屏不是很清楚。这次NDS Lite在液晶屏幕部分也特别加以强化，加入了4阶段的亮度调节功能，让玩家可依照不同环境来调整屏幕的亮度，以后玩家再玩像《生化危机 死寂》这类的游戏时就不会对阴暗晦涩的画面不满了。不过这次任天堂并没有提到主机的体积变小后，会不会将液晶屏幕的尺寸也随着主机的小型化而缩减，起码从公布的图片中我们还是可以感觉到屏幕依然如初。

NDS瘦身计划，新款Lite登场。

NDS Lite的推出在任何人看来都似乎是理所当然的，任天堂这一手实在是没什么新意。就像光荣在推出了正统《真三国无双》续作后就一定会再推出"猛将传"一样，所以早在NDS刚刚公布的时候，人们就已经清楚地了解到这只是NDS的"第一形态"。时隔一年，任天堂玩了一把突然袭击，在人们毫无准备的情况下就将NDS带入了改良阶段。目前销售态势良好的NDS这么快就推出改良版本，我们也可以从中感受到，任天堂是下决心要彻底攻陷掌机市场了。

主机改良的可操作性

NDS Lite这次的瘦身其实在最早NDS发售的时候就能够预见到了。记得当时有好奇的玩家在拿到主机的第一时间就把它大卸八块，要一探内部构造的究竟。令我们惊奇的是，看似非常精密的NDS内部居然是非常空旷的，除了一大块集成电路板外也就没有什么复杂的设备了，主机的内部存在着大量可以压缩的空间，这不难让人想到任天堂会在将来推出体积缩小的改良版。

任天堂是一个很聪明，同时也是一个很会"骗钱"的公司。他们在设计NDS的时候就为将来的改良做好了准备，即便是技术很难提高，起码当时先做大一点，哪怕后来只推出个体积缩小版主机都能赚钱。当然这只是一种主观猜测，也许人家任天堂比这高尚，但他不得不承认这款掌机在体积缩小方面比PSP可行得多。

这次NDS Lite将体积大幅缩小，不过有了GBM的经验，我们还真是不好断言这是否是体积最小的形态。而且就现在仅1年零3个月就推出改良版的速度来看，NDS应该会和GBA一样在未来有着非常多的变化。目前任天堂是在体积还有屏幕上做文章，谁知道以后会不会在其他功能上再进行改良呢。

外观变化的优缺点

NDS Lite比原来的NDS小，那么按键的大小还有位置都要有一定的变化。这些变化有些是进化，而有些则不见得比原来好。最突出的一点就是按键的大小，原来NDS的十字键大小算是马马虎虎，但是A、B、X、Y四个键就不太令人满意了。由于按键小而且排列紧密，很多游戏在同时按两个键时容易误碰到其他按钮。这次NDS Lite采用了和GBM一样大小的按键，A、B、X、Y和原来差不多，但十字键变小了，这无疑让操作更加困难。而有利的是按键的手感比原来好了，不像原来那么硬。从任天堂目前公布的主机照片上看不到L、R键的位置大小，我们还不好先做评论，但就依照主机超薄的体形来看，这两个按键也会有不小的改变。至于选择和开始键的改变就没必要说了，应该没什么大碍。倒是电源键跑哪里去了值得思考，估计会和GBASP的设计差不多。

NDS Lite的另一大看得到的改进就是麦克风，主机当中非常明显的小黑方块就是麦克风的新位置。这种设计肯定是为了仿真的考虑，让玩家在游戏中可以朝着屏幕方向说话或者吹气，而不是原来那种眼睛向上盯着屏幕而嘴巴却要向下靠近麦克风。还是那句话，有优点就有缺点，麦克风的位置虽然舒服了，但如果在环境较为嘈杂情况下，必须靠近麦克风说话时就看不到屏幕了，而且对着屏幕吹气也容易把主机弄脏。

最后值得讨论的就是新主机整体的手感问题了。主机的体积变小之后，屏幕两侧的空间自然比原来小了很多，这在握持感上肯定是要打折扣的，特别是在很多较少利用到触摸而注重传统操作的游戏中，这个缺陷估计会非常明显。但也有可能因为有了这个局限性，NDS以后的游戏会尽量少的使用按键操作，主机的触摸和语音会被利用得更好。所谓有利就有弊，新版主机的好坏还需要事实去验证。



↑新款NDS的外观非常接近苹果公司的简约流行风格，其时尚性不在PSP之下。

DS的二零零六年一月

进入2006年后，任天堂非常忙碌。NDS在05年的圣诞商战中出尽了风头，最高每周60万台的销量让这台主机很快成为了各个店里的热门商品，而任天堂也感觉到应该为NDS做些什么了。岩田聪首先选择为这款掌机提高声势。

1月6日，任天堂公布了NDS的最新销售数据，既前不久粗略统计全球大约1000万台这个数字后，这次老任给出了更为详尽的资料，而该资料显示，NDS在全球实际卖出了约1300万台。当时任天堂美国总部行销副总裁Perrin Kaplan曾对外公布NDS在全球卖出了1000万台，不过那时只算到欧洲地区约100万台的NDS销售量，而1月6日的数据则是任天堂把欧洲地区自去年3月起开始发售NDS迄今的350万台全都算了进来，所以得到全球约1300万台的销售量。

任天堂选择在年初公布NDS销售数据，自然在一定程度上是为了给新一年赚个好彩头，同时主机的热销也预示了今年任天堂将会为NDS投入更多的心力。而后来紧接着出现的喜讯却并非出自任天堂之口，香港购物网站力生（Lik-Sang.com）于1月上旬的一篇报道中指出，任天堂将可能会在1月16日公布新版NDS主机的消息。

美国任天堂市场行销执行副总裁Fils-Aime去年曾表示，任天堂自NDS发售之后便着手进行NDS主机造型设计的改良，不过并未提到具体改变之处和推出时间，这次香港倒先把消息给放出来了。由于该消息算不上空穴来风，所以当时人们的期待度还是非常高的，不过这场美梦很快就被任天堂自己给打破了。

近一段时间的任天堂一直被NDS主机的出货不足所困扰，眼看着如潮的购买人群，却只能在店里挂起脱销的告示牌，这种有钱不能赚的痛苦比赔钱还要痛苦。所以当任天堂看到香港私自公布了NDS要推出改良版的消息时肯定快要气疯了，本来自己想用改良版转移一下玩家的注意力，缓解他们对主机出货不足的怨气，可现在消息不胫而走，自己完全失去了主动。于是就在之后不久，任天堂公开辟谣，称1月16日不会公布NDS改良版的规格信息。

任天堂的这一招有些出于无奈，本来自己已经确定要发布新版NDS，现在却要站出来辟谣。其原因大约有两个：第一，新版主机的开发一直在秘密进行，最终形态尚未定案。香港方面的消息应该来自于内部，但具体的公布时间不会十分准确，所以任天堂理所当然要出面澄清事实，以防大众盲目地期待。第二，新版主机外形规格已经确定，但任天堂希望以官方公布的形式，一次就将所有主机图片还有大体规格都发布，以引起人们的极大兴趣。而香港先行发布了消息后，人们的惊喜程度就会大大降低，使转移人们注意力的效果降低了不少。所以任天堂干脆来个欲擒故纵，先辟谣彻底打破人们的希望然后再突然袭击给大家一个惊喜。于是在时隔大约10天之后，NDS Lite"闪亮登场"了！

就目前的日本市场来说，NDS可谓一路走高，从NDS近期的脱销更可以看出其强劲的势头。任天堂选择在这个时候推出NDS的改良版，看来大有趁机抢占市场占有率，一举将PSP彻底压在身下的态势。2004年底索尼进入掌机市场，任天堂的掌机不再一枝独秀，对于目前PSP占据掌机市场半壁江山的情况，任天堂当然是相当不满意。以前一直是喜欢后发制人的老厂也终于一反常态地主动起来。

对于这次任天堂公布的NDS Lite。对于玩家的心理绝对有着非常大的影响。首先是已经购买了NDS的玩家，对他们来说可能会有一些不公平，毕竟才1年多一点的时间，手里的机器在外形上就落后了，难免心有不甘。而且在已经购买NDS的玩家里，有不少都是近期购买的，本想在新年假期好好体验NDS的玩家现在却不得不面对新版主机的诱惑。于他们而言，这个改版的主机简直是个"噩耗"。不过好在新主机的价格还算合理，估计喜欢NDS的玩家基本都不会在乎多花1000多日元去购买新款主机，并且新版主机的外观更为时尚，相信这款新主机在未来会有更大的市场。

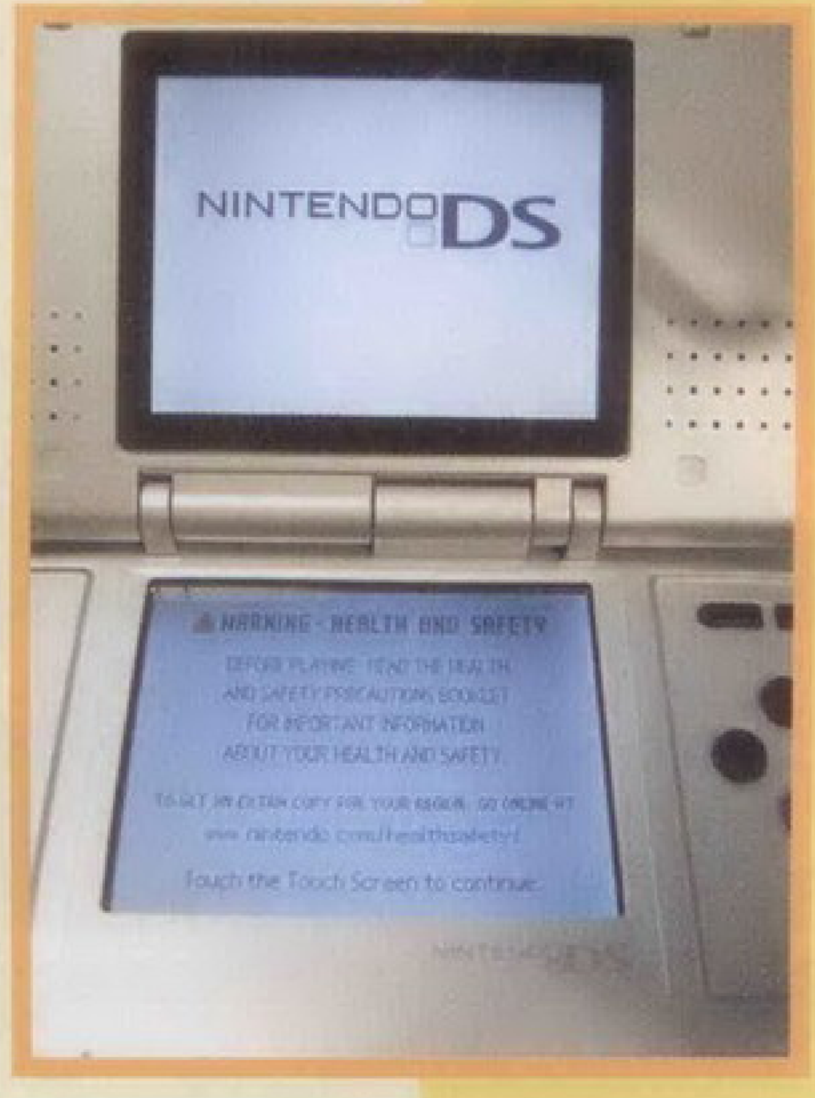
其实NDS Lite发表和NDS并无直接冲突，就像任天堂以前的掌机，在市场上都是新老并存。有了NDS Lite并不意味着老版NDS的谢幕，其作用无非是让消费者多一些选择的空间。因为这两种主机在价格上还是会存在一定差距的，而且这种差距在未来也不会消失。另据以往的经验，Lite或许也不是NDS的最终形态，说不定时隔一年或两年之后，又会有新版主机发布。

2006年的1月已经过去，任天堂仍旧在忙碌着。他面临的挑战更多了，既要完成NDS的补货又要保障新版主机的生产，老任在掌机市场上任重道远……



GB→GBP,历时7年零3个月

1989年4月21日，任天堂发售了"砖头机"GAME BOY。时隔7年后的1996年7月21日发售了GAME BOY POCKET，除了外形变得小巧外，液晶屏也由4级灰度变为黑白。同期发售的GBP共有5种颜色，主机使用两节7号电池。这是任天堂最早的一次革新，同时更是时间最长的一次。



GBP→GBL,历时1年零9个月

1998年4月14日，GAME BOY LIGHT（GBL）发售，与前一代相比，主机在主要性能方面没有什么改进，只是在屏幕里加入了背光，因此玩家在完全黑暗的环境中也能看清屏幕，不过因为半年后GBC的发售，GBL终于落了个短命的下场，但也提高了这款稀有主机现在的收藏价值。

GBL→GBC,历时6个月零7天

1998年10月21日，GAME BOY COLOR（GBC）登场了，主机采用颜色鲜艳的反射型TFT液晶显示屏，最大发色数为32000色中同时显示56色，主机使用两节5号电池，能提供更长的游戏时间。初期同时发售了红色、紫色、黄色、蓝色、透明、透明紫6种颜色。

GBA→GBASP,历时1年零11个月

2001年3月21日，GBA终于登场，售价为9800日元，2.9英寸的显示屏配上同显32000色的显示效果让游戏获得更强的视觉效果。在大约两年后的2003年2月14日，充满时尚感的GBASP发售，相比于原来的GBA，SP变为小巧的折叠外形，屏幕加上了前光，使用内置的充电锂电池。

GBA→GBM,历时2年零7个月

2005年9月13日，GAME BOY MICRO（GBM）在日本发售，标价12000日元。GBM性能等同于GBASP，并且非常小巧，特别便于携带。其屏幕是GB系列中最好的，并且有可调节的背景灯光。据任天堂公司称，Micro目前已经是世界上最小的游戏机了。

GBM→GBASP增亮版,历时不到1个月

2005年末，GBASP增亮版悄然发售。这次的增亮版SP是在2003年2月14日发售的GBASP的改良型。此次的改良版GBASP的背光灯可进行两种亮度的调节，亮度方面和GBM基本相同。改良版GBASP的售价为79.99美元，有石墨色和浅蓝色两种颜色可供选择。

NDS→NDS Lite,历时1年零3个月

2004年11月21日，Nintendo DS（NDS）率先在北美地区发售，标准售价为149.99美元。同年12月2日，日本地区也迎来了这款新掌机，标准售价为15000日元。同GBASP一样，NDS也是折叠外形，两个3英寸的屏幕同为背光显示屏，下屏幕支持触摸。NDS不仅增加了屏幕的数量，按键也增加了X、Y两键。触摸和语音操作方式成为它的最大卖点。2006年1月26日，NDS的改良型"NDS Lite"宣布将于2006年3月2日发售，售价为16800日元。NDS Lite除了具有普通NDS主机一样的机能之外，还将更加轻薄，画面也更为明亮。

□文/小沛



↑GBA系列掌机是革新次数最多的，但依照现在的速度，相信NDS将会有更高的突破。

以前的我们"专注业界"……
现在的我们"视野更广"……

归来!!
国内惟一着眼于
游戏业评论报导的专门读物

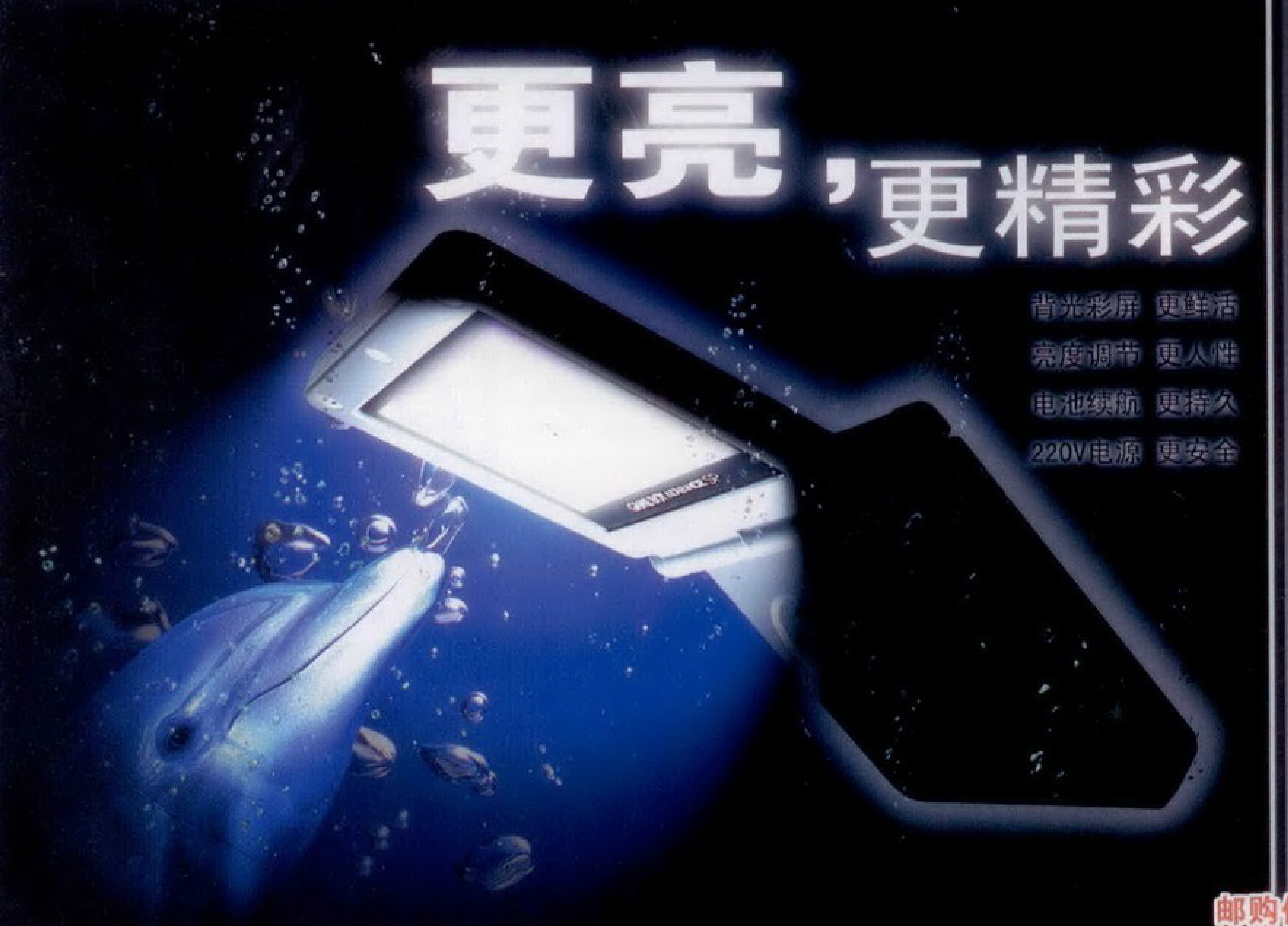
游戏批评

游戏是人类的天性　批评是前进的动力

Vol.19
3月初上市!!

新鬼武者
DAWN OF DREAM

详细内容留意下期广告



iQue

北京	上海	广东	天津
坤龙游戏	英鸿电玩	深圳新时代	君傲游戏专卖
加加电玩	宏龙电玩	广州任我行	
乐通电玩	永华百货	顺德天一	
智乐电玩		中山E3盈科	
阳光电玩			
星星人类			
鼎盛行			
际网电玩			

四川	江苏
成都长江电玩	南京新世界电玩
成都星际电玩	及苏皖各地神游联盟店

东北	浙江	重庆
沈阳小陆游戏	杭州今日游戏	九天电玩
沈阳上美电器	杭州今明电器	
长春金卡王电玩	宁波永乐电玩	

以下各店均有销售

指定邮购商
南京纽沃德实业有限公司
南京市建宁路22号亚都大厦1010室
联系人：万先生
电话：025-85549329

邮购价（含邮费）
688元

iQue GAME BOY ADVANCE 掌上游戏机 SP 增亮版



升级不升价，
全新热卖中！

2点
行货辨别
•白卡槽
•认证单
•客服热线

© 2006 Nintendo　© 2006 iQue
www.iQue.com　(86-512)62883599　service@iQue.com

CONTENTS

别致专栏

Vol.176 2006 / 05
半月刊 每月一日十五日出版
创刊时间1994年 定价9.8元



封面主题【侍魂 天下第一剑客传】



电击收藏 VCD

Vol.74期内容检索

STAFF

主办单位 ■ 中国电子学会
社　　长 ■ 李志武
编辑出版 ■ 《电子游戏软件》杂志社
总　　编 ■ 黄昌星
副 总 编 ■ 杨 帆
执行主编 ■ 杨柯来
责任编辑 ■ 邹中林 魏希宁 乔沛
联系地址 ■ 北京61-66信箱
邮政编码 ■ 100061
编辑电话 ■ 010-64472729-412
电子邮件 ■ vgame@public.bta.net.cn
传　　真 ■ 010-64472184
邮购电话 ■ 010-64472177　64472180
广告电话 ■ 010-64472187
广告联系 ■ 杨 帆
广告电邮 ■ adv@vgame.cn
印　　厂 ■ 北京乾沣印刷有限公司
订　　阅 ■ 全国各地邮局
国内刊号 ■ CN11-3505/TP
国际刊号 ■ ISSN 1006-5032
邮发代号 ■ 82-648
广告许可 ■ 京西工商广字0055号
法律顾问 ■ 刘岩 北京康达律师事务所
官方主页 ■ www.vgame.cn
官方论坛 ■ www.magiczone.cn

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

● 本刊所载图文未经允许不得擅自转载或抄袭，如有发现，则根据相关法律追究相关人员责任。● 凡向本刊投稿，不得一稿多投，所使用的图片或文字皆由投稿者负责，对于侵犯他人版权或其他权利的文字的投稿，本刊概不承担任何连带责任。● 本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明，作者自留底稿，来稿一律不退。● 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问，对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询，敬请谅解。● 凡发现本刊质量问题，请联系本刊邮购部进行调换，电话见上。

分级

游戏推荐年龄分级制度(美国/日本)

美10岁以上　美13岁以上　美17岁以上　美18岁以上　美3岁以上　美全年龄　美审查预定

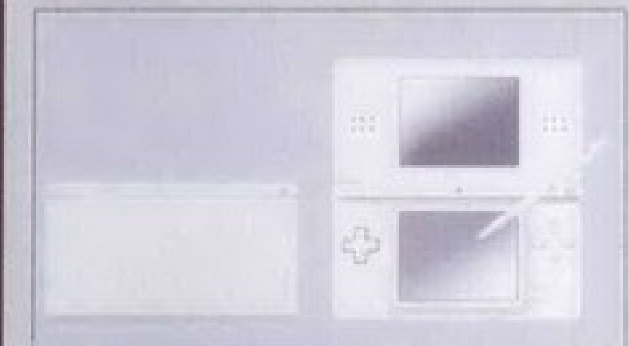
日12岁以上　日15岁以上　日18岁以上　日全年龄　日审查预定

游戏新闻眼，洞察游戏天下！我们将以最快的时间，为您报道最全面的业界新闻大事！

游戏新闻眼 Vol.176

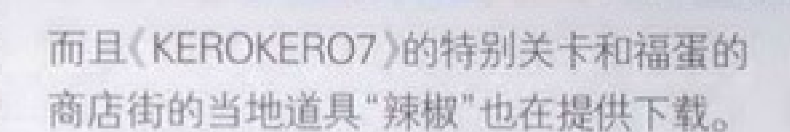
Focus on Game News

双周注目图片



NDS Lite的发布让所有人都感到很突然，而新主机的外观则证明了任天堂也开始学着将时尚的要素融入到掌机当中。

HOBBY博览会召开 NDS成为大会主角



本刊讯　世界HOBBY博览会早就形成了每年春夏举办两届的惯例，2006年2月6日，第23届次世代世界HOBBY博览会又如期在日本福冈举行。福冈现在虽然已经是立春了，但天气还是依旧寒冷。尽管如此，作为本次博览会主会场的YAHOO JAPAN体育馆却是充满了热闹的气息。本次博览会几乎就是NDS的专门展，众多参展厂商都带来了最新的NDS游戏，而现场参观的群众则沉浸在如同节日一般的欢乐气氛当中。

任天堂展台的游戏体验

参加本次展会的人大部分都持有NDS，遍布会场的各个地方都有人在进行《动物之森》和《马里奥赛车DS》的对战。在以往的几届中大部分是玩GBA的居多，但现在已经几乎看不见GBA的影子了。不过因为太多人在现场玩，所以信号变得非常不好，像《动物之森》，只要你一打开村门就开始有人访问了，而其他游戏也差不多，参加对战的人非常踊跃。

任天堂展台中心排列着发售完毕的作品，而作为未发售的《传说的斯塔菲》和《瞬感解谜》也在很小的地方进行专门展出。在正面的舞台则是《马里奥赛车DS》和《马里奥聚会7》等游戏的体验场地。在任天堂展台试玩一次可以得到一张交换卷，攒够3张就可以参加NDS的抽奖。还有《动物之森》的体验者可以得到特制屏幕擦(5个种类其中的1个)。而《英语泡菜》和《更锻炼大脑的DS练习》这两款游戏，如果是孩子的家长试玩的话，则可以得到2张交换卷。

任天堂在展会的现场开放了《动物之森》里限量的"pikumin"和"青猎鹰"家具的下载。只要玩家施放漂流瓶的话就会从游戏中村长先生那里得到礼物，但根据时间的不同，玩家会得到不同的道具。在口袋妖怪展台，则是将于3月23日发售的《口袋妖怪战队》专场。展示采取的是剧场方式，从说明游戏的映像开始最后转到游戏的体验。任天堂的展台周围是玩家数量最多的地方，有那么多既有趣，参与性又强的作品，玩家们久久不愿离去。

第三方作品精彩纷呈

参与本次展会的还有大量第三方软件商，著名的如：SEGA、BANDAI、KONAMI、SQUARE-ENIX、NAMCO等。他们也带来了许多精彩的游戏。

SEGA方面展出了NDS的《甲虫王者》、《索尼克冲刺》、《噗哟噗哟狂热2》等作品。还展示了有关《甲虫王者》的街机版。春天预定公开的《野比的恐龙2006》在会场设有各式各样的展示，在SEGA展台也提供了《野比的恐龙2006》相关特别影像的下载。

BANDAI展区展出了《KEROKERO7》和《西装样本》两款作品。特别在《KEROKERO7》展台，如果玩家在限定时间内完成游戏，则会得到特制的T恤衫作为礼物。而且《KEROKERO7》的特别关卡和福蛋的商店街的当地道具"辣椒"也在提供下载。

KONAMI的展台并排摆放着职业棒球系列相关的3款游戏，其中有已经发卖的2款和刚刚发表的《口袋棒球DASH》。

SQUARE-ENIX展出了很受期待的《圣剑传说DS》，以及《勇者斗恶龙2大坦克和尾巴团》和《王国之心2》，在现场试玩《圣剑传说DS》的玩家也可以得到特制小毛巾作为礼物。

NAMCO则展出了《怪盗卢梭》和《右脑的高手 爽快！错误博物馆》。而且无论试玩哪款游戏，都可以得到特别制作的吃豆小精灵形状的触摸笔。

除了以上比较知名的厂商，其他的展区也是盛况空前。如am3推出了可以用NDS看收费电影的服务；KIDS STATION展出了《绝体绝命老爷爷DS》等。到本刊截稿时，本届次世代世界HOBBY博览会仍未结束，所有参观者依然在NDS玩家的节日中畅游。









特报 国内专讯　神游行货DS lite蓄势待发《摸摸耀西》情人节上市

本刊讯　任天堂株式会社在1月26日于官网发布了DS的升级版--DS lite，"lite"意味着更轻薄，从规格上看也确实比旧版DS要小了近1/3。DS lite一经公布，众多原本在PSP与DS间犹豫的玩家纷纷坚定地转向DS阵营。

同时，更多的玩家也在关注着神游公司的行货DS lite，神游在新硬件的推出速度上与国际上越来越接轨，从DS的半年差距到micro仅仅2个星期基本同步，这次的行货DS lite会怎么样呢?本刊从侧面了解到，神游的DS lite的筹备工作已经展开，虽然截稿之前还未获得神游官方的证实，但推出行货是肯定的事，另外，读者们最关心的恐怕是价格了，现在神游DS与NDS已经相差无几，DS lite应该也会很有竞争力，建议急着入手的玩家先冷静地等一等。

除了新主机外，神游公司在内容配套方面也在狠下功夫，除了刚公布的第三款行货DS游戏《摸摸耀西 云中漫步》外，紧跟着还将推出一批新GBA游戏。而据本刊截稿前得到的最新消息，神游公司的第三款行货DS游戏《摸摸耀西 云中漫步》确定将于情人节上市。

《摸摸耀西 云中漫步》的故事充满童趣，和其他任氏招牌作一样担当了发挥DS特性的责任，全新的操作方式令用惯了按键的玩家耳目一新，只需用笔圈圈点点，就可以使耀西和小马力欧完成各种动作，轻轻对着MIC吹一口气就可以把满屏的云彩吹散……对于MM更是吸引力大增，任氏正是靠着这样高质量的异质游戏打开了新用户的局面。

神游公司一贯的精耕细作令行货版《摸摸耀西 云中漫步》的汉化质量非常出色，由清新的画面、可爱的角色与悦耳的音乐组成的本作，正是广大男性玩家献给女朋友的情人节礼物首选。



《摸摸耀西 云中漫步》是NDS上少数完全利用触摸的麦克风的好游戏

1月11日

●近期，美国知名BLOG进行了一次次世代主机购买意向调查。结果表明，还未发售的任天堂新主机"革命"最受期待。（详细报道请见右侧上方）



●SQUARE-ENIX宣布在今后的游戏制作中将导入了可以捕捉脸、手、甚至全身的各个部位的全新动作捕捉系统"VICONMX 40"。该系统可以获得更准确度捕捉效果，目前正在开发中的次世代游戏已经在使用这个先进度系统，次世代游戏中的人物动作将会更加逼近真实效果。

●NAMCO宣布，其推出的益智动作游戏《块魂》系列作的日本地区总销售量于1月16日正式突破50万套。其第一作PS2版《块魂》于2004年3月推出后便获得广大玩家的喜爱。之后，NAMCO陆续于2005年7月推出PS2续作《人见人爱的块魂》，2005年12月推出PSP新作《我们的块魂》，目前共计推出3款系列作。

1月19日

●美国证券分析师Evan Wilson日前表示，索尼新一代游戏主机PS3极有可能在2006年11月份上市，PS3首批上市数量将是1百万台。（详细报道请见右侧中部）

●据美国财经业的预测，SONY公司将在5月E3展期间进一步调低PS2主机的售价。在过去的21个月，SONY将PS2主机的价格保持在150美元左右。2006年，当PS3推出后SONY将会掀起另一场减价战，目的是进一步争取PS系主机的市场占有率，与及削弱XBOX360的声势。分析表示，PS2的价格到2006年E3时可能下降13%，达到130美元水平。

●美国专业DVD评论网站发表了一篇先锋公司副总裁Andy Parksons的访谈，其中提到PS3可能在今年出货达400万台至700万台。不过毕竟Andy Parksons的立场并不代表SONY官方，所以这个出货量只能当作参考。

1月20日

●近日，《死魂曲》电影版正式公布。该片是SCE与日本东宝电影合作，以《死魂曲2》的剧情为题材拍摄的恐怖电影，现已经正式完成了拍摄工作，并在日本举办了一场试映会。这部名为《死魂曲Forbidden Siren》的电影与游戏息息相关，在剧情方面也可能有互补的情况产生，该片即将于近日上映。



↑上图是电影版《死魂曲》剧组的主创人员。虽然该片不是大制作，但凭借游戏的知名度也能赚得不少票房。

●索尼官方最近首次公布了6款PS3独占的游戏作品名单。（详细报道请见右侧下方）

●Konami日前公布了电影版《寂静岭》最新的剧照以及剧情，该片预定今年4月21日上映。（详细报道请见右侧下方）

●任天堂社长岩田聪于日前接受了产经新闻的采访，其间，他谈到了新主机革命的预计发售日。(详细报道请见右侧上方)

特报 日本专讯 岩田聪透露新机发售日 任天堂年末发动大革命

本刊讯　任天堂社长岩田聪于日前接受了产经新闻的采访，并谈了一些玩家们关心的次世代主机"革命"的情况。

岩田聪表示，每年年末商战是一年中最重要的时期，在去年的年末商战中，任天堂凭借着NDS的优异表现，成为了商战的赢家，而今年很可能就是"革命"来扮演主打产品这个角色。

岩田聪还说，考虑到零售商进货的需要，最佳的"革命"推出时机为感谢祭的前5天左右，也就是11月下旬。岩田聪最后表示，现在任天堂的"革命"还仅仅是一个开发代号，正式名称尚未确定，不过"革命"的开发方向已经很明确了，在今年5月的E3上将展出接近成熟的"革命"规格，随后就可以投入批量生产。

特报 美国专讯 专家预测PS3首发100万台 庞大市场需求难以得到满足



本刊讯　美国证券分析师Evan Wilson在日前表示，索尼次世代主机PS3很有可能在2006年11月份上市，而PS3首批上市的数量将是100万台。另外，Evan Wilson预测PS3将在2007年3月在欧洲上市，并且索尼需要在2006年夏季就开始为11月份的发布开始备货。

之前业界预测PS3的发售价格应该会非常高，并且担心昂贵的价格会影响到主机的普及。但是Evan Wilson认为索尼不可能将自己辛辛苦苦打下的市场拱手让人，其必然会在成本上尽最大可能缩减，并且预测索尼的PS3将和微软的Xbox360一样，面临上市之后便缺货的威胁，因此索尼需要备货100万台主机以尽可能满足发售之后市场和消费者的需求。

但是即便索尼将全部100万台PS3平均分给Best Buy、Game Stop和Wal-Mart等销售商，那么这3家总计8000家的专门店每家只能分到125台，不仅仅无法满足消费者在线订购的需求，也会让发布当天排队在店门外的很多消费者空手而归。

软件 日本专讯 PS3公布6款独占作品 预计下半年与玩家见面

本刊讯　近日，SCEI在日本官方网站上公布了6款为PS3开发的第一方游戏名单，包括最新的《大众高尔夫》和《GT赛车》。

虽然这是索尼第一次确认的一批PS3官方游戏，但都没有列出具体的发布日期，只是表示这些游戏都正在开发之中。然而根据目前的形势，预计要到今年下半年才有可能看到这些游戏作品的真面目。

索尼本次确定的六款PS3游戏分别为:动作游戏《源氏2》(Genji 2)、角色扮演类游戏《天使之戒》(Angel Rings)、动作RPG游戏《怪物狂欢》(Monster Carnival)、体育游戏《大众高尔夫5》(Everybody's Golf 5)、赛车游戏《GT赛车》系列(Gran Turismo Series)和类型待定的《审判之眼》(The Eye of Judgement)。



事件 美国专讯 美国公布主机购买统计 任天堂革命期待度最高

本刊讯　自2005年末起，电视游戏主机就开始进入次世代了。但在三大主机中，目前只有微软的Xbox360率先发售，而且其在日本地区并不怎么受欢迎，于是人们都非常关心后面两款主机的受期待程度，而相关的统计调查也层出不穷。

近日，美国知名BLOG Joystiq也进行了一项次世代主机购买意向的调查，这一调查不再像之前那样三大主机分散开调查，而是采取了组合的方法进行综合分析。在调查中，同时购买PS3以及Xbox360的比率只有8%，这可能说明了PS3与Xbox360面向的用户群有所区别，而任天堂的革命却截然相反，愿意购入PS3或者Xbox360的玩家都有意向要购入任天堂的"革命"。在接受调查的4544名玩家中，愿意购入革命的玩家达到了84%，这不能不说明"革命"在玩家的眼中还是相当受欢迎的。

购买主机	百分比	人数
Xbox360	5%	204
PS3	3%	154
革命	21%	957
革命+PS3	24%	1103
PS3+Xbox360	8%	358
革命+Xbox360	24%	1097
全买	15%	670

特报 美国专讯 《寂静岭》新剧照曝光 影片预计4月正式上映

本刊讯　改编自恐怖冒险游戏的电影版《寂静岭》目前正在如火如荼地拍摄当中。日前，KONAMI再次公布了最新的电影剧照以及剧情简介。本片预定今年4月21日上映。

电影版《寂静岭》的制作人由连续担任过两部CAPCOM改编电影《生化危机2002》以及《生化危机启示录》制作人一职的Samuel Hadida负责，并由《指环王》首部曲的Boromir出演主角，整体素质有相当高的保障。



——剧情简介——

故事的主角名叫Rose，她最疼爱的女儿Sharon不幸患上了原因不明的致命疾病，出于母爱的本能，她不想接受这样残酷的现实。为了解除女儿的疾病，她不顾丈夫的反对，决定去为女儿找寻更好的医生。于是她就带着Sharon外出去寻找治病的希望。旅途中，母女俩鬼使神差地进入了一个人烟稀少的阴暗小镇，也就是故事的发生地--寂静岭。

就在她们母女二人踏入这片土地不久，Sharon就突然失踪了。Rose跟随着一个看起来像女儿的幻象在城镇之中搜索着自己女儿的踪迹，但是女儿没找到却遇到了她意想不到的事情，她遇到了很多丧心病狂的怪物，而这些怪物拥有将所伤害的人类变成怪物的能力，这点令她惊慌不已，但Rose更担心女儿会被它们所伤害。

就在Rose寻找女儿的过程中，她了解到了寂静岭的历史，发现Sharon只是这场游戏中的一名人质，而这背后有一个惊天大阴谋。突然出现在她面前的恶魔告诉她："要想让女儿回到你身边，你就要让暗黑的力量占据这个小镇并杀死所有想消灭这些怪物的人类。"出于强烈的母爱，Rose答应了她的要求。最后，Rose救出了女儿，但却付出了极大的代价……



←电影中的反派形象比游戏中要更加恐怖。

1月23日

●SCE宣布将开发PS3专用网络对战平台。（详细报道请见右侧上方）

1月24日

●三星公司近日宣布将在第二季度推出首款PC用蓝光刻录机。不过这款产品不是由三星独立研发的，而是得到了东芝的帮助。也就是说，东芝一方面领导HD-DVD对抗索尼的蓝光技术，另一方面还和竞争标准保持接触，需要的话也能提供相应的产品。

●日前，来自日本的财经杂志《日经Trendy》刊登了次世代主机的售价预测。与之前的分析不同的是，PS3的售价并不是最高的，售价大约为4万日元(约合人民币2800元)，而革命的售价为2万日元（约合人民币1400元）。

●自年初出现的NDS断货以来，日本地区的NDS供货状况一直没有好转，现在甚至已经开始销售水货来缓解目前的紧张状况。(详细报道请见右侧中部)

1月25日

●近日，微软家庭娱乐事业部全球市场及发行部副总裁Peter Moore就透露了关于Xbox360外置HD-DVD光驱的情况。（详细报道请见右侧下方）

●TAITO发布将于日本So-net所经营的PSP影片下载服务“PortableTV”网站中，提供卡拉OK影片的付费下载。该服务已于2005年12月29日正式展开，并于1月24日追加更多新曲。目前提供的新曲以当红流行音乐歌曲为主，共有61首，预定今年初夏增加到1万首以上。价格为每首105日元。



●SCEI正式宣布收购Zipper Interactive，该公司是著名的《海豹突击队》系列游戏的开发商。被收购后，该小组将加入索尼的SCE全球工作室。这是索尼在去年12月收购《杀戮地带》开发商Guerrilla Games之后的又一个大的动作。这表明索尼在继续强化自己的第一方开发力量，为PS3的软件阵容作准备。

●SCEH发表将于2月16到20日举办“2006台北国际电玩展”。其间将举行一系列PS2与PSP游戏的比赛活动，并将展出多款近期的中文化游戏作品与PSP网络增值服务。（详细报道请见右侧下方）

1月26日



●《DDR》将成为美国学生的选修课。KONAMI日前宣布和美国西弗吉尼亚州签订3年的合作协议，在该州765所公立学校的体育课程中，加入该公司的音乐游戏《Dance Dance Revolution》，这个计划将在未来两年内完成。该游戏将可以改变一些儿童不愿意活动的习惯，将减肥和娱乐融合起来。

●CAPCOM将推出PC版《生化危机4》。生化系列移植PC已经不是新闻了，本次依然由Ubisoft代理发行，而按照国外购物站的消息，《生化危机4》PC版发售日为2006年3月。

●SONY公布2005年第3季度业绩，游戏部门利润持续增长。（详细报道请见右侧上方）

特报 日本专讯 索尼发表05年第3季业绩 游戏部门利润维持高增长

本刊讯　SONY于1月26日发表了2005年度第3季（10～12月）集团业绩，游戏部门的营业额与获利比起去年同期都有着高度的增长。

据发表数据显示，SONY游戏部门2005年度第3季的营业额为4192亿日元，比去年同期的2826亿日元增长了48.3%，营业利益为678亿日元，比去年同期的446亿日元增长了52.1%。

在硬件方面，PS2主机的出货量由去年同期的739万台减少为536万台；PSP主机则由去年的51万台，大幅增长为今年的622万台。在硬件的销售上，美日欧三地的获利都有着大幅的提高，预估2005年度达成PS2与PSP各出货1400万台的目标。

在软件方面，PS2游戏的生产出货套数为9300万套，比去年同期减少1600万套；PSP游戏的生产出货套数为1450万套，比去年同期增加1320万套；在软件的销售上，日本地区获利减少，欧美地区获利增加，整体获利则是稳中有升。预计2005年度达成软件总出货套数2亿7000万套的目标。

在营业利益方面，虽然PS3新主机的研发仍需要持续大量投资，广告宣传费用也居高不下，不过因为PSP平台于全球的顺利推展，以及既有PS2事业的持续稳健运作，因此仍比去年同期大幅增长了52.1%。

特报 国内专讯 SCEH发表台北电玩展信息 《最终幻想XII》可能参展

本刊讯　SCEH于日前发表，将于2月16～20日举办“2006台北国际电玩展”，其间将会举行一系列PS2与PSP游戏的比赛活动，并将展出多款近期的中文化游戏作品与PSP网络增值服务。



继去年以全场规模最大的摊位参展之后，今年SCEH同样也参与了中国台北国际电玩展的展出。今年的展出内容将以PS2与PSP平台的游戏为主，其中也包括了近期发行的多款中文化游戏，包括：《捉猴学园2》、《回转逆转变色龙》、《摩托TT》、《BLOOD～最后的吸血鬼》、《玫瑰法则》、《死魂曲2》这6款。除了以上几款已发表的中文化游戏外，SCEH还透露将于3月初与日本同步推出一款由SCE所制作的PSP原创角色扮演游戏的中文化版本。

在活动方面，去年欢乐搞笑的《太鼓达人》比赛今年将再次举办；《摩托TT》也将继承去年由同一小组所制作的《GT赛车4》比赛的大手笔，送出YAMAHA特制改装摩托车给比赛冠军；此外还包括其他多款游戏的比赛活动。

另外，台湾So-net发表与SCE共同建构的PSP无线网络增值服务“P. Walker”，也将于本次台北国际电玩展中发表相关信息。该服务是针对台湾地区所设计，将提供“音乐万花筒”、“玩乐情报站”、“数位映像馆”、“动漫宅急便”等综合影音娱乐的服务内容，让PSP玩家除了游戏之外，同时也能享受各式各样的影音娱乐。另外，去年于日本地区推出，让PSP玩家可以通过Wi-Fi无线网络下载试玩版游戏的“PlayStation Spot”，也将于台北首度亮相。除上述展出内容之外，即将于3月16日推出的《最终幻想XII》，以及万众瞩目的PS3主机，目前也正在评估参展的可能性。总之，本次的展会预计将会是内容非常热闹精彩的一届盛事。



网络 日本专讯 游戏网络化成为必然趋势 SCE将开发PS3专用平台

本刊讯　日前，国外媒体在采访索尼电子娱乐部门时获悉，SCE正计划开发对应PS3的网络相关服务，让拥有PS3的玩家除了能方便地实现网络对战外同样能享受网络聊天、交易、收发电子邮件等多种完善的网络功能。

微软自Xbox平台开始已经推出了Xbox Live的在线服务，但上一代的Xbox Live只能算是试验品，真正实现网络多元化功能的当数新一代的Xbox Live，除了支持多人网络联机对战外还支持与其他玩家聊天、在线交易等功能。

虽然原来PS2也有自己的网络对战平台“Play Online”，但该网络是由游戏开发商所提供，SCE没有开发出属于Playstation的专用网络平台，支持网络对战的PS2游戏也不如Xbox多，于是SCE征求广大玩家关于在线游戏的观点和看法，了解到网络化将会是未来的趋势，所以决定着手开发一个PS3专用的网络服务平台。

事件 日本专讯 日版NDS脱销状况严重 水货掌机返销日本市场

本刊讯　前一段时间日本地区的NDS主机全面脱销，导致PSP销量重夺第一位。然而最近NDS在日本地区的供货情况并没有改善，由于日本国内NDS主机供不应求，加上年末NDS大作不断，部分游戏店铺便从其它渠道找来美版NDS主机贩卖以满足消费者的需要。

原来日版主机的售价仅为14800日元，但新一批到货的美版蓝色NDS则要19800日元，虽然足足贵了5000日元，但头一批70台主机很快就被抢购一空，可见目前NDS主机在日本的人气远远超过其它主机。

依目前情况来看，日本地区NDS的缺货现象还可能持续一段时间，鉴于如此强劲的销售势头和缺货的尴尬局面，任天堂只能先公布了NDS的最新版本NDS Lite来吸引人们的目光，以缓解玩家的不满。



硬件 美国专讯 外置HD驱动器未成定案 微软不排除推出新型360

本刊讯　之前，微软已经正式公开将为Xbox360推出外置式的HD-DVD驱动器，而在近日，微软家庭娱乐事业部全球市场及发行部副总裁Peter Moore透露了更多相关的情报。

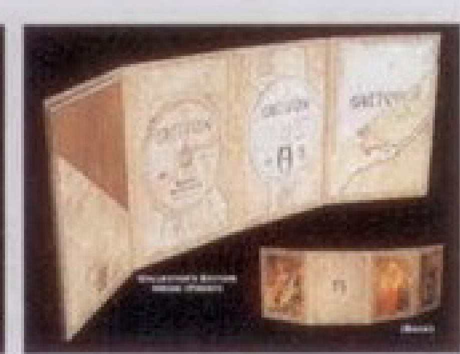
Peter Moore表示，目前这部外置HD-DVD驱动器的连接方式尚未有最后定案，但最明显的解决方法之一就是通过USB来连接。不过他表示说：“外置光驱和主机的连接有很多方法，我们将全面考虑到主机的外形设计和连接后的美观方便程度，最后可能会同时提供多种连接方式供玩家选择。”言下之意是也有可能会推出整合型的新款Xbox360。

关于外接HD-DVD光驱的价格，虽然现在普通的HD-DVD播放器也需要大约500美元，但Peter Moore表示Xbox360的外置HD-DVD驱动器相对会便宜一些，不过他没有明确表示其售价会是多少。

1月27日

●《上古卷轴4》将推出的典藏版本。该典藏版中除了有和一般版中一样的游戏光盘、说明手册、地图之外，还将包含一本页数达112页的口袋指引手册，一张记载《上古卷轴4》游戏开发过程实录的幕后花絮DVD影片光盘，一枚仿游戏中货币Septim王朝金币的复制纪念品供玩家收藏。





●Xbox360版《最终幻想XI》发售日确定。（详细报道请见右侧）

●SCEH今日正式宣布，PS2恐怖游戏系列最新作《死魂曲2》将于3月9日在中国台湾推出中文版。该作主要的概念在于"令人不舒服的不协调感"，从这概念衍生出的种种游戏环境将造成玩家未曾体验的恐怖。



●Xbox360美式女子摔跤游戏《搏击玫瑰XX》近日公布了许多新信息。主要包括新加入的角色自订功能，该系统可以让玩家随意调整角色的丰满程度，妆容与发型等，还提供丰富的服装可供替换。该游戏预定3月30日推出，定价7329日元（含税）。



1月28日

●KOEI发表将于3月推出PSP战略动作游戏《真三国无双》系列续作《真三国无双2nd Evolution》。该作承袭前作针对掌机加以重新设计的特性，并在细节部分强化改良，加入许多新要素，提供更丰富的游戏内容。本作预定3月推出，定价5544日元（含税）。

●《最终幻想12》主题饮料发售日确定。（详细报道请见右侧）

2月6日

●Xbox360台湾版主机售价下调，上市日期延后。（详细报道请见右侧）

●据悉，360版《光环3》已经开发完成。该消息称，《光环3》的各方面工作都已经完成，包括光盘、手册和包装盒等。欧洲的一家大型CD生产商也已做好准备，但由于NDA协议的限制，他们还在等待Bungie的通知。

●日前，光荣公司公布了《真三国无双4帝国》的豪华限定版。（详细报道请见右侧）

2月7日

●PSP将强化日常生活加入电子邮件收发与GPS全球定位系统功能。（详细报道请见右侧）

●CAPCOM宣布，《生化危机4》在全球出货数已经突破300万套。该数据是综合了NGC和PS2版本的总数，而生化全系列的全球累计出货数则达到3000万套。

●日前，排名世界第一的互动娱乐软件开发商和发行商--美国艺电公司（Electronic Arts）正式落户中国上海。（详细报道请见右侧）

特报 国内专讯 中国游戏市场备受重视 美国艺电公司落户上海

本刊讯　世界领先的互动娱乐软件开发商和发行商——美国艺电（EA）于上海张江高科技园区正式成立艺电计算机软件(上海)有限公司，借此开始了EA在华的全新发展战略。

EA在国际游艺界的领先地位无庸置疑，旗下大作如云。对于在华拓展计划，EA全球发行业务高级副总裁、EA中国执行总裁韩力克先生说："中国游戏市场拥有无限的潜力，正日渐向全球网络游戏的领军地位迈进。我们计划通过投资建立游戏制作室，引进EA在全球的成功经验和世界级的顶尖技术，吸引国内优秀的创意人才，通过众多的培训课程，精心培养新一代的游戏开发人员。此次，艺电计算机软件(上海)有限公司的成立正是至关重要的第一步。"随着诸多国外游戏大厂进军中国，国内电视游戏的规范化也将不再遥远了。

软件 日本专讯 《最终幻想XI》资料片发布 Xbox360版预定4月上市

本刊讯　由SQUARE-ENIX制作的知名网络角色扮演游戏《最终幻想XI》，现宣布将于4月20日同步推出PS2、PC与Xbox360版的最新资料片《雅特尔冈的密宝（Treasures of AhtUrhgan）》。



本游戏是《最终幻想XI》的第3款资料片，其中将追加新职业"青魔导士"与"海盗"。青魔导士是系列作传统职业之一，主要的特征是可以学习并施展敌方的技能；海盗则是原创职业，采用大航海时代的华丽欧洲风格装扮，主要武器为短枪，可施展具备辅助效果的攻击。数据片中还追加了近东区域的冒险舞台和新增的种族与怪物等内容。

Xbox360版将完整收录包括《最终幻想XI》本篇以及《吉拉德的幻影》、《普罗马西亚的诅咒》、《雅特尔冈的密宝》这3款数据片的所有内容，定价8190日元（含税）。

特报 日本专讯 游戏周边再出新种类 FF12主题饮料即将上市

本刊讯　早前，三得利饮料公司曾宣布将与Square-Enix合作推出《最终幻想12》主题的饮料。日前，三得利公司终于正式公布了这款饮料的发售日以及售价。



该款饮料共分为2种，普通的"最终幻想12 Portion"以及限量版300万份的"最终幻想12 Premium"，两种款式售价分别为191日元（约合人民币14元）和600日元（约合人民币42元），两款饮料发售日均为3月7日。"最终幻想12 Portion"是清凉口味的饮料，据说饮料内添加了10种以上有益健康的草药，除了口味独特外，这一款饮料与现在市面上的运动饮料类似，饮用后可以恢复体力，这一点和游戏中的道具作用十分类似。



这款饮料共有6种不同外形的包装，颜色为透明的蓝色，在"最终幻想12 Premium"内还附送有《最终幻想12》的收藏纪念卡片。

特报 国内专讯 台版Xbox360售价下调 主机发售日推迟两周

本刊讯　台湾微软于1月6日宣布，由于近期新台币汇率变动幅度极大，为配合全球定价策略同时反映汇率差价，Xbox360台湾版主机估计零售价将下调为新台币12980元，Xbox360核心系统为新台币9980元，已经预购的玩家，可以依据预购凭证直接向原购买商办理差额退费。

除了售价调降，微软官方也表示由于Xbox360在北美、欧洲等地销售良好，造成短期供货压力，因此将调整亚太区市场的产品上市日期，香港、台湾省、新加坡由原先的3月2日调整至3月16日推出，而澳洲及新西兰则延后到3月23日。

微软同时也表示，为了在后来满足全球市场对新主机的需求，他们已经积极调整生产线，以提高Xbox360主机的供应量，预估2006年6月底之前，将可供应全球市场450至550万台Xbox360主机。

软件 日本专讯 真三国无双全球900万达成 最新帝国推出豪华限量版

本刊讯　《真三国无双》全系列11款作品的全球累计出货套数已达900万套，在如此骄人的成绩下，该系列的最新作《真三国无双4帝国》也将于2006年3月正式登场。日前，光荣公司公布了《真三国无双4帝国》的两大限定版以及预约特典。

本次的《真三国无双4帝国》将分为2个限定版本，分别是《真三国无双4》帝国&猛将传限定盒以及《真三国无双4》终极限定盒两种。《真三国无双4》帝国&猛将传限定盒中收录了《真三国无双4帝国》，《真三国无双4猛将传》以及《真三国无双4》3款作品，并且收录了《猛将传》的最强数据光盘以及《真三国无双4帝国》秘传攻略本，本套装售价7854日元（约合人民币540元）。

《真三国无双4》帝国&猛将传限定盒的内容虽然已经是异常丰富，但是真正意义上完整的限定版则应该是"《真三国无双4》终极限定盒"。这一限定套装除了之前的内容都包括在内以外，还附送了金属倚天剑模型。本套装售价12390日元（约合人民币860元）。



网络 美国专讯 PSP增强游戏外围功能 掌机逐渐向实用型发展

本刊讯　据美国游戏媒体的报道，SCE将于PSP新版系统软件中加入电子邮件收发功能，并于今年内推出供PSP使用的GPS全球定位系统扩充外设。

SCE于2005年7月的PSP2.0版系统软件更新中，新增了网页浏览器的功能，后续并加以强化，但至今仍未加入独立的电子邮件收发功能，在下一版即将推出的PSP系统软件中，将整合名为SonyMail的电子邮件收发功能。该功能将通过每台PSP独一无二的辨识代码来进行账号的管理。


↑这款GPS外设现在还只是一种设计构想，实际成品还有待官方发布。

该报道中还提到，SCE将于今年内推出PSP的GPS扩充外设，该外围将通过USB2.0接口与PSP主机连接，相关地图信息则是储存于UMD光盘中，使用者可通过添购额外的地图UMD光盘或通过网络付费下载来更新地图数据。

2005年日本软件销售数量TOP100

游戏业界观察的最权威数据“年度销量TOP100”于本期统计完成。下面的表格显示了2004年12月27日到2005年12月25日这段时间中日本最畅销游戏的整体情况。

从软件销售状况中可以看出，2005年游戏业界最显著的特征是NDS的大跃进，进入年度销售榜前10名的作品中有6款都是NDS的游戏。在这6款DS游戏中，《欢迎光临 动物之森》等作品的销量突破百万，其余几款也拥有非凡的业绩。杀手级软件的推出拉动了硬件销售，NDS主机在2005年最后一周中售出61万台，这个数字与当年PS2首发周的销售量几乎相同，强大的销售势头一目了然。主机推出第一年就拥有如此多的畅销大作，这种状况在以往各厂商的销售状况中实属罕见。在年关已过的这个总结与展望时期，业界各方都已经做出评论，认为2005年是NDS席卷日本游戏市场的一年。

另一方面，家用台式游戏主机PS2也有4款软件进入了TOP10，并且在软件销售总量中占据了过半的比率，继续显示出世代更迭前家用主机的主流风范。值得注意的是，《王国之心2》是在统计期间截止一周前发售的，但仅凭一周的销售量，就已经获得了销售榜第9名的成绩，显示出非凡的市场能量。

在整个2005年，日本地区专门游戏设备的软件销售总量为5543万套，比起2004年的5851万套略有下降趋势。应该说，2004年是个属于超大作的年份。销售量超过320万的《DQⅧ》和销售量超过230万的《口袋妖怪·火红/叶绿》都在这一年中发售，除这两作外，还有4款游戏销量超过了百万。与这样的成绩相比，2005年的大部作品销售业绩确实显得有些不起眼。但实际上，2005年整体游戏软件链的内容发生了很大变化，许多并未形成系列的崭新作品担起了销售业绩的一角，以NDS软件为首的多款新作在市场上并驾齐驱，造就了“别有天地”的市场局面。因此，尽管没有年度超大作的支持，这一年间软件销售的合计数字依然直逼前年。整体上讲，游戏界的2005年仍然蕴含着很大的活力。

从2005年的销售状况中可以看到，随着高期望作品《口袋妖怪·珍珠/钻石》的即将发售，被日本业界称为“达成了不可能达成的销售局面”的NDS很可能将继续在今年扮演着游戏业界的重要角色。在家用台式主机方面，伴随着已经问世的Xbox360，另两大次世代主机PS3和革命都预计在年内发售。虽然目前关于这两款主机的情报还不多，但它们会在业界中掀起波澜已是公认的看法。同时，当前的主流机种PS2也还没有迎来“末日”，随着将于3月16日的《FFXⅡ》，PS2还将引发新一轮热点话题。毫无疑问，2006年将是在游戏史上留下重要足迹的一年，而现在，新的序幕已经静静地揭开了。

注：2005年日本软件总销售数量为5543万套，种类总计1084款：其中PS2上651款，NGC上50款，Xbox上42款，Xbox360上9款，GBA上110款；PSP上106款，NDS上107款，其它9款；而PS2、NDS、GBA则成为了软件销售比率最高的3部主机，其份额依次是52.5%、21.2%和12.6%。

序	软件名称	机种	发售商	发售日	零售价	销售量
1	欢迎光临 动物之森	NDS	任天堂	2005.11.23	4800日元	116万9757套
2	GT赛车4	PS2	SCE	2004.12.28	7665日元	106万6749套
3	锻炼大脑的DS训练	NDS	任天堂	2005.05.19	2800日元	101万1341套
4	任天狗（柴犬/达克斯/吉娃娃）	NDS	任天堂	2005.04.21	4800日元	96万5665套
5	世界足球 胜利十一人9	PS2	KONAMI	2005.08.04	7329日元	92万3288本
6	真・三国无双4	PS2	KOEI	2005.02.24	7140日元	91万7985套
7	头脑放松教室	NDS	任天堂	2005.06.30	2800日元	87万5371套
8	福蛋的商店街	NDS	BANDAI	2005.09.15	5040日元	77万零391套
9	王国之心2	PS2	S-E	2005.12.22	7770日元	73万7652套
10	马里奥赛车DS	NDS	任天堂	2005.12.08	4800日元	66万9575套
11	龙珠Z3	PS2	BANDAI	2005.02.10	7140日元	64万2424万套
12	甲虫王者 通向最伟大的冠军之路	GBA	SEGA	2005.06.23	5040日元	62万9902套
13	第三次超级机器人大战α	PS2	BANPRESTO	2005.07.28	8379日元	60万2695套
14	龙珠Z 爆发	PS2	BANDAI	2005.10.06	7140日元	53万2690套
15	口袋妖怪迷宫 青之救助队	NDS	POKEMON	2005.11.17	4800日元	52万1380套
16	口袋妖怪迷宫 赤之救助队	GBA	POKEMON	2005.11.17	4800日元	51万7484套
17	触摸瓦里奥制造	NDS	任天堂	2004.12.02	4800日元	50万5424套
18	WE8 在线革命	PS2	KONAMI	2005.03.24	7329日元	46万8242套
19	JUMP明星大乱斗	NDS	任天堂	2005.08.08	4800日元	46万4076套
20	FC MINI 超级马里奥兄弟	GBA	任天堂	2005.02.14	2100日元	45万7558套
21	浪漫沙加 吟游之歌	PS2	S-E	2005.04.21	7140日元	45万4657套
22	超级马里奥64DS	NDS	任天堂	2004.12.02	4800日元	44万7505套
23	深渊传说	PS2	NAMCO	2005.12.15	7140日元	44万零225套
24	机动战士高达 一年战争	PS2	BANDAI	2005.04.07	7140日元	43万6411套
25	实况棒球12	PS2	KONAMI	2005.07.14	7329日元	43万3535套
26	洛克人EXE6	GBA	CAPCOM	2005.11.23	5040日元	43万2119套
27	高达SEED 连合VS.Z.A.F.T.	PS2	BANDAI	2005.11.17	7140日元	41万7191套
28	生化危机4	PS2	CAPCOM	2005.12.01	7140日元	37万零590套
29	真・三国无双4 猛将传	PS2	KOEI	2005.09.15	4494日元	35万5296套
30	悠远传说	PS2	NAMCO	2005.08.25	7140日元	34万2779套
31	马里奥聚会7	NGC	任天堂	2005.11.10	5800日元	32万9633套
32	口袋妖怪 绿宝石	GBA	POKEMON	2004.09.16	4800日元	31万9837套
33	铁拳5	PS2	NAMCO	2005.03.31	7140日元	31万7357套
34	勇者斗恶龙Ⅷ	PS2	S-E	2004.11.27	9240日元	30万7572套
35	谁都能玩大全	NDS	任天堂	2005.11.03	3800日元	30万18009套
36	星际游侠	PS2	SCE	2005.12.08	7140日元	29万9310套
37	异兽传说	PS2	S-E	2005.01.27	8190日元	29万3413套
38	恶魔猎人3	PS2	CAPCOM	2005.02.17	6980日元	28万1025套
39	触摸！卡比	NDS	任天堂	2005.03.24	4800日元	27万6418套
40	大众高尔夫P	PSP	SCE	2004.12.12	5040日元	26万8173套
41	异世纪传说	PS2	BANPRESTO	2005.01.27	7329日元	25万4527套
42	马里奥聚会ADVANCE	GBA	任天堂	2005.01.13	4800日元	24万1721套
43	大都技研弹子模拟 吉宗	PS2	大都技研	2004.12.09	4410日元	24万1277套
44	格兰蒂亚3	PS2	S-E	2005.08.04	7980日元	23万3866套
45	怪物猎人PORTABLE	PSP	CAPCOM	2005.12.01	5040日元	23万3783套
46	火影忍者 激斗忍者大战！4	NGC	TOMY	2005.11.21	7140日元	23万3107套
47	龙如	PS2	SEGA	2005.12.08	7140日元	23万3107套
48	怪物猎人G	PS2	CAPCOM	2005.01.20	4990日元	23万2239套
49	口袋妖怪XD	NGC	POKEMON	2005.08.04	5800日元	23万2196套
50	生化危机4	NGC	CAPCOM	2005.01.27	8190日元	22万零799套
51	口袋管理员	NDS	POKEMON	2005.10.20	3800日元	21万5038套
52	火影 最强忍者大结集3 for DS	NDS	TOMY	2005.04.21	5040日元	21万2655套
53	捉猴3	PS2	SCE	2005.07.14	6090日元	21万2534套
54	马里奥棒球	NGC	任天堂	2005.07.21	5800日元	21万1661套
55	洛克人EXE5 布鲁斯小队	GBA	CAPCOM	2004.12.09	4990日元	21万1099套
56	合金装备3 食蛇者	PS2	KONAMI	2004.12.16	7329日元	20万9674套
57	骑龙者2	PS2	S-E	2005.06.16	7140日元	20万3336套
58	口袋妖怪 火红/叶绿	GBA	POKEMON	2004.01.29	5040日元	20万2800套
59	WE9 便携革命	PSP	KONAMI	2005.09.15	5229日元	20万2176套
60	实战弹子必胜法！北斗之拳Plus	PS2	SEGA	2005.02.24	3990日元	20万1367套
61	Catch！Touch！耀西	NDS	任天堂	2005.01.27	4800日元	19万7337套
62	真・三国无双	PSP	KOEI	2004.12.16	5544日元	19万5473套
63	星际火狐 突击	NGC	任天堂	2005.02.24	6800日元	19万5407套
64	DQ&FF in 富有街Special	PS2	S-E	2004.12.22	7140日元	19万4673套
65	洛克人EXE5 卡耐尔小队	GBA	CAPCOM	2004.12.09	4990日元	19万4472套
66	火影忍者 终极英雄3	PS2	BANDAI	2005.12.22	7140日元	19万4372套
67	永恒传说	PSP	NAMCO	2005.03.03	5040日元	19万3458套
68	火影忍者 漩涡忍传	PS2	BANDAI	2005.08.18	7140日元	19万1077套
69	旺达与巨像	PS2	SCE	2005.10.27	7140日元	19万零916套
70	拉切特和克拉克 4	PS2	SCE	2005.11.23	6090日元	18万7773套
71	狂野历险 四度引爆	PS2	SCE	2005.03.24	7140日元	18万6221套
72	脑力训练员PORTABLE	PSP	SEGA	2005.10.20	2940日元	18万5199套
73	大都技研弹子模拟 押忍！番长	PS2	大都技研	2005.11.02	4410日元	18万4440套
74	高达SDG.	PS2	BANDAI	2005.08.25	7140日元	18万1576套
75	超级机器人大战J	GBA	BANPRESTO	2005.09.15	6090日元	18万零503套
76	高达 失落的G传说	PS2	BANDAI	2005.06.30	7140日元	18万零386套
77	贝尔威克传说	PS2	ENTERBRAIN	2005.05.26	7140日元	17万7202套
78	史莱姆大冒险2	NDS	S-E	2005.12.01	4990日元	17万6218套
79	实况棒球SPIRITS2	PS2	KONAMI	2005.04.07	7140日元	17万5660套
80	口袋妖怪DASH	NDS	POKEMON	2004.12.02	4800日元	17万1286套
81	战国BASARA	PS2	CAPCOM	2005.07.21	7140日元	16万7445套
82	龙珠Z 舞空烈战	NDS	BANDAI	2005.12.01	5040日元	16万5599套
83	超级机器人大战 原创世纪2	GBA	BANPRESTO	2005.02.03	6090日元	16万4884套
84	SIMPLE2000系列 THE 地球防卫军2	PS2	D3PUBLISHER	2005.07.28	2100日元	16万4586套
85	山脊赛车	PSP	NAMCO	2004.12.12	5040日元	15万8265套
86	火炎纹章 苍炎的轨迹	NGC	任天堂	2005.04.20	6800日元	15万6413套
87	召唤之夜 黎明之翼	PS2	BANPRESTO	2005.08.04	7140日元	15万3962套
88	马里奥聚会6	NGC	任天堂	2004.11.18	5800日元	15万3682套
89	复活传说	PS2	NAMCO	2004.12.16	7140日元	15万2551套
90	桃太郎电铁15	PS2	HUDSON	2005.12.08	7140日元	14万9550套
91	樱花大战Ⅴ 永别吾爱	PS2	SEGA	2005.07.07	8190日元	14万4668套
92	天外魔境Ⅲ NAMIDA	PS2	HUDSON	2005.04.14	7800日元	14万4415套
93	超级公主碧奇	NDS	任天堂	2005.10.20	4800日元	14万2684套
94	火影忍者 激斗忍者大战！3	NGC	TOMY	2004.11.20	7140日元	13万9212套
95	最终幻想IV ADVANCE	GBA	S-E	2005.12.15	5040日元	13万4148套
96	NAMCOXCAPCOM	PS2	NAMCO	2005.05.26	7140日元	13万1615套
97	搏击玫瑰	PS2	KONAMI	2005.02.17	7329日元	12万9021套
98	实况垒球2005	PS2	NAMCO	2005.04.21	7140日元	12万8221套
99	捉猴学园	PSP	SCE	2004.12.30	5040日元	12万7679套
100	圣斗士星矢	PS2	BANDAI	2005.04.07	7140日元	12万7509套

微软副总裁彼特·摩尔专访——

Xbox360进军的战略眼光是长期的


一面对扑朔迷离的世界市场，Xbox360想打造出属于自己的舞台。

1月5日到1月8日，美国召开了2006年国际电子商品展览会(2006 International Consumer Electronics Show，简称CES 2006)。在这次展会上，索尼和微软都在自己的展区中设置了很多试玩台，对游戏部门投注了前所未有的展示力量。比尔·盖茨在展会的基调演讲中发表了Xbox360的外设HD DVD驱动器将要发售的消息，获得了很大的关注。微软Xbox事业的关键人物彼特·摩尔在本次展会上接受了记者采访，就日本市场的低调展开等问题进行了说明。

HD DVD只为影片播放服务，而游戏仍是DVD

——HD DVD的对应计划为什么选在这个时期公布呢？

■摩尔：在“高清晰（high definition，简称HD）时代”中，高清晰影像是非常重要的因素之一。提供作为Xbox360外设周边之一的HD DVD驱动器，使Xbox360的用户们能够通过这种连接简便的设备欣赏到HD画质的影像，是从用户利益出发作出的决断。

——HD DVD驱动器是通过什么方法进行连接的呢？

■摩尔：在机体规格，零售价等方面，目前我们还不能透露任何消息，连接方法也是如此。

——在这种时机发表，是否是因为受到了前段时间日本关于“对应HD DVD的Xbox360”报道的影响？

■摩尔：不，并不是这样。与那则报道完全没有关系。那则报道并不是什么独家新闻，而是单凭臆测做出的单纯误报。那则报道的内容中称，Xbox360是以内置HD DVD驱动器的形式发售的，而实际上，我们是通过外设周边的形式来实现这一功能的。这完全不一样。

——那么，并没有提供内置HD DVD驱动器的Xbox360主机的计划了？

■摩尔：是的。在现阶段完全没有那种计划。Xbox360的主机是日本设计师参与设计的，完成度非常高。而且显而易见，对Xbox360主机进行设计要花费大量的人力与时间。在不到一年的时间内舍弃现有主机并进行重新设计，这没有任何必要，也并不可能实现。首先，这对于购买了现有主机的玩家来讲是很失礼的行为。

——能够提供HD DVD驱动器，就是说也可以提供对应其他设计的周边设备。例如，会出现外设的Blu-ray Disk驱动器。从将来的情况看，这种事情有可能发生吗？

■摩尔：我只企盼不要出现BETA和VHS那样的格式战争。出现这种情况的话利益受损的将是消费者，因此格式还是应当统一的。在现阶段，哪一种格式将获得胜利还未见分晓，只不过对于我们来说，HD DVD在高清晰影像播放和PC机能延展等方面更加合适一些。特别是在基调演讲中提到的“管理复制（在不使画质受到损失的情况下将HD DVD中的影像数据复制到PC上的机能）”，这是一项Blu-ray Disk所不具备的优秀机能。


↑从初代Xbox到这次的360，通用性与新机能的延展性一直是微软目光中的焦点。

考虑到这些状况，我们在现阶段选择了HD DVD，但实际上，HD DVD和Blu-ray的胜负远远没有决出。由于我们做成了外设周边的形式，将来状况发生变化时，我们可以进行迅速的对应。这种对应，索尼是做不到的。Blu-ray获胜对于索尼来说是个良机，但如果Blu-ray失败，对于索尼来说肯定是沉重的打击。

——那么，为了对抗索尼，微软会不会在PS3发售之前推出Xbox360外设的Blu-ray Disk驱动器呢？

■摩尔：我觉得那是以“次世代DVD格式战争迅速终结，且Blu-ray获胜”作为前提的想法。实际上，究竟会怎么样还难以知晓。我们今年预计出货几百万台Xbox360，但即使如此，我们也完全可以等DVD格式战争结束后再作出对应。索尼（PS3）对Blu-ray孤注一掷，我们不会这样做。

现在将“游戏机”和“次世代DVD”的规格重叠起来进行思考的人很多。但实际上，作为游戏机来说，“能玩到更有趣的游戏”这一点才是更重要的。因此，我们现阶段一直致力于我们应当做的事，也就是提供更优秀的游戏软件。

——那么，会发售以HD DVD作为媒体的游戏软件吗？

■摩尔：目前我们没有这样的打算。HD DVD驱动器只是一款用来播放影像的周边。比起DVD的格式来，现阶段我们更关注游戏本身。

不重复上次的失败，以“马拉松”式的长期目光注视日本市场

——Xbox360在美国和欧洲似乎创下了新的销售佳绩。

■摩尔：Xbox360在美国和欧洲受到了非常大的期待，创下了过去游戏主机发售时从未出现过的良好销售局面。我们现在的供货几乎跟不上需求，甚至还出现了抢购Xbox360后从商店走向停车场时，被人用枪顶着后背把主机夺走的事件。总之，Xbox360正在这些地区成为游戏机的象征。这与iPod的情况非常相似。那时在纽约，也经常发现以白色耳机作为目标的抢劫案件。当然，为了今后不再出这些事，我们会竭尽所能，提供更多的主机货源。

——可相对的，Xbox360在日本似乎遭遇了苦战。

■摩尔：我觉得“与主机同时发售的软件只有6款”是造成这种状况的重要原因。特别是《DOA4》推迟发售的影响非常大。不过，目前Xbox360已经理顺了长期的软件发售体制，今后将陆续推出像坂口先生的《蓝龙》这样的力作。这与初代Xbox的情况有很大不同。发售初期虽然低调，但今后的发展是很值得期待的。

——在日本市场上，常常是等凑齐了一定数量的软件阵容后再发售主机，微软没想过选择这条路线吗？

■摩尔：我们选择了让Xbox360在2005年实现全世界同时发售的战略。因为日本是重要的市场，就将日本从整体战略中剥离，我们没有这样的打算。而且，从市场角度上讲，赶上年末商战也是很重要的。我们本来准备了12款与主机同时发售的软件，但结果成功发售的只有6款。不过，目前《DOA4》已经发售，《九十九夜》《蓝龙》《失落的奥德赛》等优秀作品也将通过各发行商的渠道陆续问世。我们并没有期望在日本取得短时间的成功，而是准备以长期战略逐步占领日本市场。今后，我们也会以较高优先度来考虑日本市场的运作。

——不过，新主机的“第一印象”是非常重要的。这样的开端会不会使人们对Xbox360的印象发生很大的变化？

■摩尔：当年初代PS在美国发售时，曾经经历了一年左右非常严峻的状况。但是《最终幻想》和《Madden Football》这些强力的游戏软件发售之后，销售量


↑尽管欧美的销售成绩骄人，如何打进日本却一直是Xbox系列面前的难题。

一口气实现了飞跃，最终达成了后来的成绩。可见，“第一印象”相对低调并不等于决定了一切。我觉得今后只要优秀软件阵容不断充实，这种状况最终会发生改观的。

日本拥有KONAMI、SEGA、CAPCOM、BANDAI和NAMCO等等非常优秀的软件发行商，在家电领域也处于世界领先水平，因此我们对日本市场始终抱有敬意。我们知道，打进这个市场并不是件容易事，但是，我们已经在硬件上寄予了足够多的心意，软件也是如此。我们不会再重复上次的失败的。

——目前一些日本用户希望能让现在只在美国等地发售的游戏也在日本正式发售，你们听到过这样的呼声吗？

■摩尔：初代Xbox时，我们曾以“World Collection”的形式将海外版游戏在日本市场上简装出售，但我们之后从各种销售排行榜上看到，排名靠前的几乎都是日本厂商针对日本本土制作的游戏。海外玩家和日本玩家的嗜好有很大的不同。确实，与以前相比，“洋游戏”的评价等级已经下降了。因此我们认为，Xbox360在日本还是应该推出符合日本市场的游戏。

彼特·摩尔（Peter Moore）

微软公司法人副总裁

Xbox事业部的最高负责人，被游戏业界称为“掌握着Xbox360命运的关键人物”。曾经在众多专业记者的面前留下过“微软和索尼正在为入主人们的客厅而战，而任天堂留在孩子们的房间里就行了”的名言。



最期待TOP15

2006年第5期（统计时间2006年1月17日－2月5日）本期截至统计日期共收到有效选票1563张

本期“新鬼武者”和FFDC两款作品移师流行榜，所以本榜也就有了新鲜血液补充进来，它们分别C是《幻想水浒传5》和再次上榜的《大神》。以类似于水浒传中“聚集108星”为游戏主要特色的幻水系列出到现在可能是有点伤了，毕竟每代中要刻画108名个性鲜明的角色可不是一件容易的事情，使实际上会有所侧重，不知道这次的幻水5能不能给FANS们带来新的感动。

1位 最终幻想12

■PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元



作为SE手中最为强悍的两大王牌之一，FF12自然会被全力榨干每一滴价值。前不久SCEJ宣布，将于游戏发售当天同时推出FF12的特别限定版PS2（SCPH-75000 FF）主机套装“PlayStation 2 FINAL FANTASY XII Pack”，此外还将附赠PS2竖置支架以及限定手机链。

前回1位,本次计票724。

2位 战国无双2

■PS2 ■KOEI ■战略动作 ■2006.2.24 ■7140日元

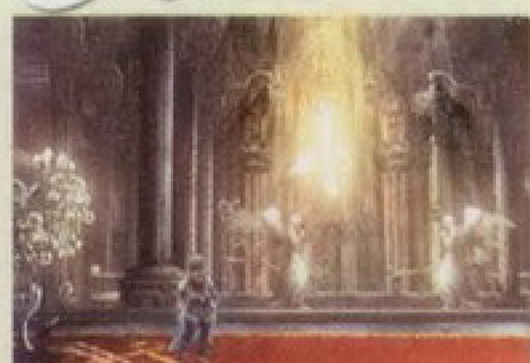


本作针对不同类型武将设计了不同的成长方式：类型共分为注重普通攻击次数的“普通攻击类型”、注重蓄力攻击变化的“蓄力攻击类型”，以及注重特殊技施展的“特殊技类型”3种。游戏中也新加入了即时技能成长系统，玩家可以在战场上即时升级。

前回4位,本次计票649。

3位 北欧战神传2·希尔梅里亚

■PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006年预定 ■价格未定



游戏的故事背景为PS版前作的数百年前，在游戏中因故与大神奥丁对立的战神三姐妹中最小的希尔梅里亚，被奥丁强行贬入人间，转世为迪潘的公主爱莉夏，但原本应该沉眠于人类肉体中的希尔梅里亚，却意外的苏醒，与身为人类的爱莉夏意识共存。

前回5位,本次计票613。

4位 圣剑传说4

■PS2 ■SQUARE · ENIX ■动作角色扮演 ■2006年预定 ■价格未定



这次的男主人公艾尔迪(エルディ)是居住在“树之村”的16岁少年，小时候被“树之村”的村长捡回来并由村长抚养长大。虽然他的外貌与“树之村”的树之民们有着明显的不同，但艾尔迪本人却完全没有在意过自己的来历。

前回3位,本次计票585。

5位 怪物猎人2

■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.2.16 ■7140日元




在本作中，玩家可以通过使用装饰品来强化这些技能。在所有的武器和防具中，有一部分存在着被称为“SLOT”的小洞，只要在初始状态下就有开放的“SLOT”的话，玩家可以通过增加“SOLT”数量以及在其中镶嵌装饰品来提升该装备的技能效果。

前回8位,本次计票529。

6位 星际争霸·幽灵

■PS2 ■Blizzard ■动作冒险 ■2006年预定 ■价格未定



游戏中某些地点需要以潜入的方式进行，游戏的剧情为“母巢之战”结束之后的4年后的故事，玩家的敌人将包括人族、虫族与神族中的各种角色。

前回7位,本次计票477。

7位 皇牌空战ZERO·贝尔卡战争

■PS2 ■NAMCO ■飞行射击 ■2006.3.23 ■7140日元



本作的发售日已经正式公布,就在今年3月23日。此外，在《皇牌空战4》中大受好评的双人对战模式也将收录，本作也支持通过分屏模式进行对战。

前回9位,本次计票435。

8位 合金装备 索利德4·爱国者之铳

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■发售日未定 ■价格未定



SNAKE将配备有一把特殊的隐形剃须刀，这其实是一把内藏微型导弹发射系统、视网膜扫描仪和牙刷的高级玩意儿——当然，也能拿来给自己刮刮胡子。

前回10位,本次计票352。

9位 恶魔猎人4

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



据悉在去年TGS展中我们看到的但丁形象并不会是本作中的最终形象，制作人小林裕幸表示但丁的实际形象还会有不小变化，例如有可能长出胡须等等。

前回11位,本次计票337。

10位 盗墓者·传说

■PS2 ■EIDOS ■动作冒险 ■2006.4.11 ■价格未定



最近厂商新公布了游戏中的一处场景，从画面看来这处场景应该是一个被遗弃的村落，而且似乎已经有不明身份的人将此村落作为一个军事要塞了。

前回12位,本次计票308。

11位 幻想水浒传5

■PS2 ■KONAMI ■角色扮演 ■2006.2.23 ■7140日元



目前已知的将会在本作中出现的MINI游戏有“钓鱼”、“竞龙”、“背面的背面是正面”、“龙马操技演习”等，其中除了钓鱼之外都是新游戏。

新上榜,本次计票254。

12位 大神

■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.4.20 ■7140日元



本游戏的画面以特殊的水墨着色法所构成，呈现出日式水墨画独特的风格与笔触，再加上充满和风的配乐，交织成这款风格非常独特的《大神》。

新上榜,本次计票247。

13位 死魂曲2

■PS2 ■SCEI ■恐怖冒险 ■2006.2.9 ■7140日元

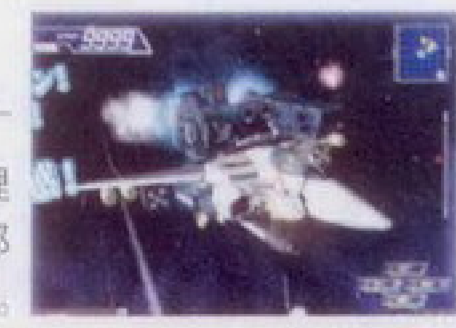


这次的新作将于3月9日在我国台湾省正式发售繁体中文版作品，从前作的优秀汉化素质来看，这次《死魂曲2》的中文版还是比较值得我们期待的。

前回14位,本次计票236。

14位 异世纪传说2

■PS2 ■BANPRESTO ■动作射击 ■2006.3.30 ■价格未定



在本系列中取消了传统金钱的概念，而代之以“资材”这一理念，游戏中无论是机体的修复和强化，又或者是母舰的扩展都需要消费“资材”才能进行。

前回15位,本次计票201。

15位 异度传说3·查拉图斯特拉如是说

■PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■发售日未定 ■7140日元



新增角色“T-elos”无论是反应的速度、治愈的强度，都比过去出现的“KOS-MOS”要高出三倍以上，是接替“KOS-MOS”相当重要的角色。

前回13位,本次计票198。

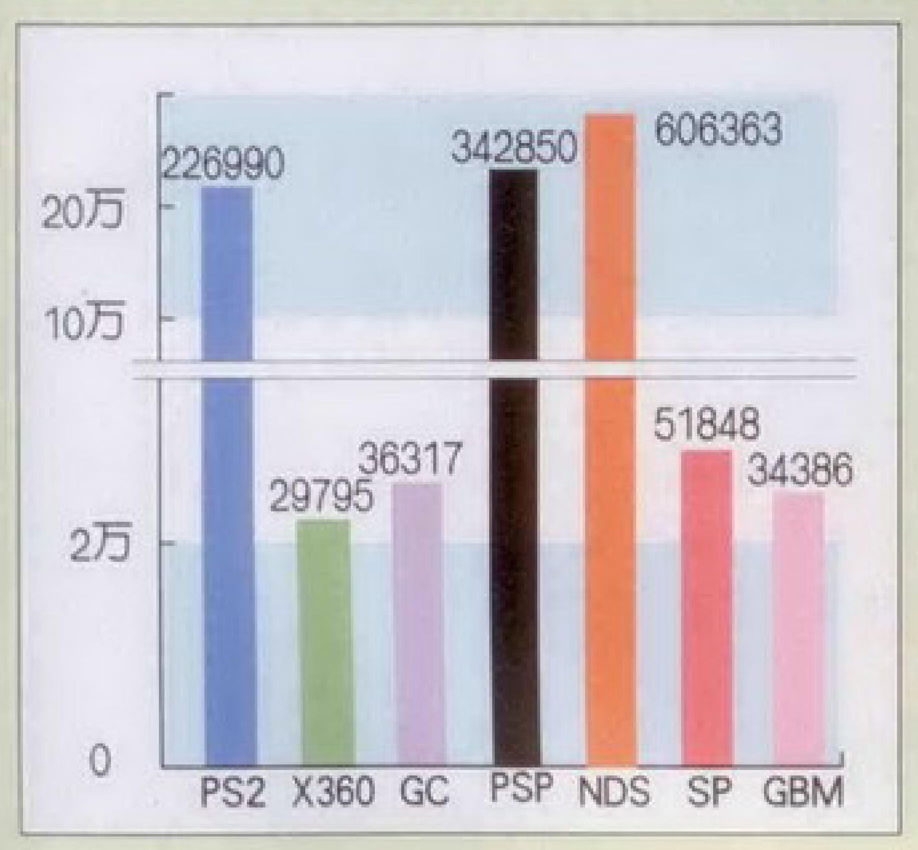
【榜评】由于过年的缘故，本期杂志的截稿日期有所变动，因此本期排行榜的日本游戏市场硬件和游戏销量统计方面再次改为以四个星期为这次的统计时间段，具体日期是自2005年12月26日至2006年的1月22日。和上次的统计日期变动一样，这次的变动也是临时的，下期关于日本游戏市场数据仍将恢复以双周为一个统计段，我们也将尽快为大家送上最新的数据统计结果。春节放假期间不知道各位读者朋友是怎么度过的？有没有整天抱着游戏机疯玩？反正北斗在春节回老家期间，除了在火车上的漫长旅途中把逆转1-3代重新温习了一遍之外基本上是没怎么玩游戏的。毕竟一年才难得回一趟老家，所以基本上把时间全花在了和以前那帮狐朋狗友们聚会上，回北京后进屋的第一件事就是打开PS2放入游戏拿起手柄坐下来……

最流行TOP15

本期上榜的两款游戏分别是今年1月26日发售的PS2游戏：《新鬼武者》和《塞伯拉斯的挽歌》。客观来讲，这两款游戏的整体素质还是很不错的，不过多少还是没能达到预期的高度，这点有些可惜了。另外，榜首的生化4和SE前不久发售的《王国之心2》的票数差距进一步缩小，估计到了下期，两者的名次很有可能会发生互换；“黑暗的诅咒”也终于险胜真354猛将传夺得第4，上期刚上榜的GBA版FF4这次给挤出了前十，不过与这次的榜尾作品火影3在票数上的差距非常小。

1	生化危机4 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:662
2	王国之心2 ■PS2 ■SQUARE・ENIX ■动作角色扮演 ■2005.12.22 ■7140日元	计票:647
3	实况世界足球・胜利十一人9 ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2005.8.4 ■7329日元	计票:613
4	恶魔城・黑暗的诅咒 ■PS2 ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.11.24 ■7329日元	计票:554
5	真・三国无双4 猛将传 ■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2005.9.15 ■4494日元	计票:537
6	新・鬼武者 梦之黎明 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.1.26 ■7329日元	计票:489
7	第3次超级机器人大战α ■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2005.7.28 ■8379日元	计票:463
8	合金装备 索利德3・生存 ■PS2 ■KONAMI ■动作谍报 ■2005.12.22 ■7329日元	计票:429
9	塞伯拉斯的挽歌 ■PS2 ■SQUARE・ENIX ■枪械动作 ■2006.1.26 ■8190日元	计票:405
10	星际游侠 ■PS2 ■LEVEL5 ■角色扮演 ■2005.12.8 ■7140日元	计票:378
11	旺达与巨像 ■PS2 ■SCEJ ■动作冒险 ■2005.10.22 ■7140日元	计票:363
12	龙珠Z・爆发！ ■PS2 ■BANDAI ■动作格斗 ■2005.10.6 ■7140日元	计票:317
13	超级机器人大战J ■GBA ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2005.9.15 ■5800日元	计票:271
14	深渊传说 ■PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■2005.12.15 ■7140日元	计票:259
15	火影忍者NARUTO・终极英雄3 ■PS2 ■BANDAI ■动作游戏 ■2005.12.22 ■7140日元	计票:213

【日本硬件双周销量统计】



【榜评】看来日本游戏硬件市场虽然仍然处于销量高潮之中，不过其热度已经比上期要降了许多，毕竟虽然图表中的数据差不太多，但毕竟这次统计的可是四周的硬件销量，统计时间段要两倍于上期。有一点需要特别说明，那就是由于缺货的缘故，NDS在日本市场的销量这次有了大幅的降低，本次统计期内的第一周虽然卖了三十多万，但接下来几周由于缺货反而卖的不如PSP，后者也趁此机会展开了反攻。（本期统计时间：2005.12.26—2006.1.22）

英国家用机游戏周间排行榜

ENGLAND GAME SALES RANKING 2005.1.22—2005.1.28

1位	360 死或生4	厂商：TECMO 发售日：2006.1.27	类型：对战格斗 价格：44.99英镑
2位	PS2 极品飞车・最高通缉	厂商：EA 发售日：2005.11.25	类型：体育竞技 价格：39.99英镑
3位	PS2 金刚	厂商：UBI 发售日：2005.11.17	类型：动作冒险 价格：39.99英镑
4位	PS2 实况足球・胜利十一人9	厂商：KONAMI 发售日：2005.10.21	类型：体育竞技 价格：39.99英镑
5位	PS2 FIFA 06	厂商：EA 发售日：2005.9.30	类型：体育竞技 价格：39.99英镑
6位	PS2 使命召唤2	厂商：Activision 发售日：2005.11.18	类型：第一人称射击 价格：39.99英镑
7位	PSP 横行霸道・自由都市故事	厂商：ROCKSTAR 发售日：2005.11.18	类型：第一人称射击 价格：39.99英镑
8位	360 纽约赛车3	厂商：微软 发售日：2005.12.2	类型：赛车游戏 价格：44.99英镑
9位	PS2 星球大战・前线2	厂商：Activision 发售日：2005.10.31	类型：动作冒险 价格：39.99英镑
10位	PS2 美国职业摔跤06	厂商：THQ 发售日：2005.11.11	类型：体育竞技 价格：39.99英镑

【榜评】微软新主机XBOX360在日本和欧美两大地区的遭遇简直可以用天渊之别来形容，360在欧美，包括硬件和软件销量都取得了很不错的成绩。这次上榜的游戏中就有两款360上的新作，它们分别是《死或生4》和《纽约赛车3》，其中前者凭借着一众性感美女早在发售前就吸引了相当多玩家的眼球，这次一发售就勇夺英国游戏排行榜第一的宝座自然也就是人们意料之中的事情了。



↑“纽约赛车”系列是XBOX上的著名赛车游戏，这次的3也体现出了新主机的强大性能。

日本家用机软件两周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2005.12.26—1.22

1位	NDS 更锻炼大脑的DS训练 ■任天堂 ■益智游戏 ■2005.12.29 ■2800日元	销量 955886
2位	NDS 欢迎光临 动物之森 ■任天堂 ■模拟养成 ■2005.11.23 ■4800日元	销量 472180
3位	NDS 锻炼大脑的DS训练 ■任天堂 ■益智游戏 ■2005.5.19 ■2800日元	销量 369313
4位	NDS 马里奥赛车DS ■任天堂 ■赛车游戏 ■2005.12.8 ■4800日元	销量 363996
5位	PS2 王国之心2 ■SQUARE・ENIX ■动作角色扮演 ■2005.12.22 ■7770日元	销量 297886
6位	GBA 口袋妖怪・赤/蓝之救急队 ■任天堂 ■角色扮演 ■2005.11.17 ■4800日元	销量 294867
7位	NDS 马里奥与路易RPG2 ■任天堂 ■角色扮演 ■2005.12.29 ■4800日元	销量 282263
8位	NDS 头脑放松教室 ■任天堂 ■益智游戏 ■2005.6.30 ■2800日元	销量 192458
9位	NDS 他妈哥治的快乐商店 ■BANDAI ■其他类型 ■2005.9.15 ■5040日元	销量 174387
10位	PSP 怪物猎人PSP ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.12.22 ■5040日元	销量 135795

【榜评】NDS上的“脑锻炼”系列新作第2代上市不到一个月就即将突破百万销量大关，虽然不可否认该系列的确颇有创意，不过如此夸张的程度就实在是可怕了……而NDS版的《动物之森》如今总销量已经达到160多万份，看来任天堂的WIFI联网计划对包括本作在内的不少NDS游戏确实有着相当大的促进作用。PS2上的《王国之心2》累计销量也已经突破一百万份，不过除了它和MHP，销量榜就全都是任天堂的天下了。

■本期中国电玩榜奖品





狩猎!!

严峻挑战不日将至 全新冒险已到眼前

成为玩家之间津津乐道话题的大人气动作游戏《怪物猎人》即将迎来最新作。这个系列以“狩猎”作为主题，玩家们接受各种任务，与飞龙等强大的“猎物”展开激战，从被打倒的猎物身上剥取素材，再利用这些素材制作武具，强化自身的狩猎能力，完成各种委托后，猎人居住的环境也会得到发展，“生活”面貌逐渐改变。网络模式是这款游戏的一大特点，通过PS2主机连接网络后，至多4名玩家可以通过在线联机任务一同出猎，充分享受多人协同的动作挑战乐趣。本次的《怪物猎人2（DOS）》在充分继承原有作品的风貌与特色基础上对世界观和动作的多样性进行了高度强化，玩家们的活动场所从“村落”变成了“城镇”，武器、防具、改造途径和猎物种类也进行了大幅扩充。

本作中“网络游戏”的特征将进一步加强，除继续强化组队战斗之外，还可以将其他玩家使用的角色请到家里去“做客”。

一束耀眼的强光，贯穿云海，照向大地。

轰雷骤然响起，忽降的大雨卷起森林的气息。转瞬之间，巨大的黑影降临面前。在吞天的狂澜之下，在呼啸的厉风之前，矗立着美丽且凶残的对决者。

是的，双方都已经知晓对方的存在，也已经知晓这邂逅的必然。在两者之间，需要分清的只有一个事实：

谁将成为狩人，谁又将成为猎物。

在这个世界充满未知的时代，边境的天空中舞动着飞龙，未垦的密林中潜伏着凶兽。然而，正是在这种时代，它们的骨骼化作了支撑家居的栋梁，它们的皮毛化作了驰骋江河的风帆。

不久，又一道强光，击散丛云，照亮大地。在光芒之中出现的，是昂首阔步，迈向崭新冒险历程的猎人们。

PS2	本刊译名：怪物猎人2（DOS）			CERO 15
	CAPCOM	7329日元	2006年2月16日	
ACT	DVD-ROM	日版	1-4人	记忆卡容量未定

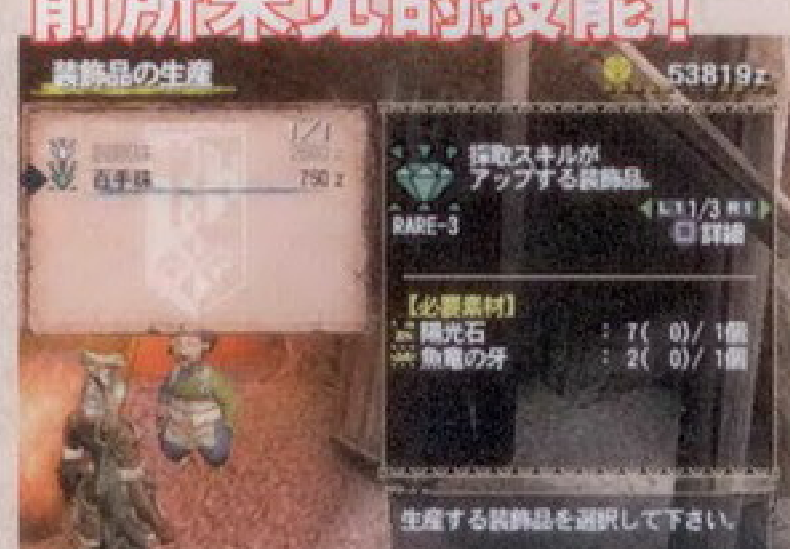
©CAPCOM CO.,LTD.2006 ALL RIGHTS RESERVED

全新的武器、防具与特殊技能在自由奔放的狩猎中彰显出个性

装备的制作与组合是本系列最大的乐趣之一。《怪物猎人2》中的武器防具制作界面进行了变更，玩家可以在制作之前确认成品的外观，喜欢打扮的猎人也可以放心。本作除了追加用全新素材制作的装备之外，一些原有装备也发生了变化，追加了"底力"及"耐震"等许多全新技能，整体装备将变得更加个性化。



前所未见的技能！



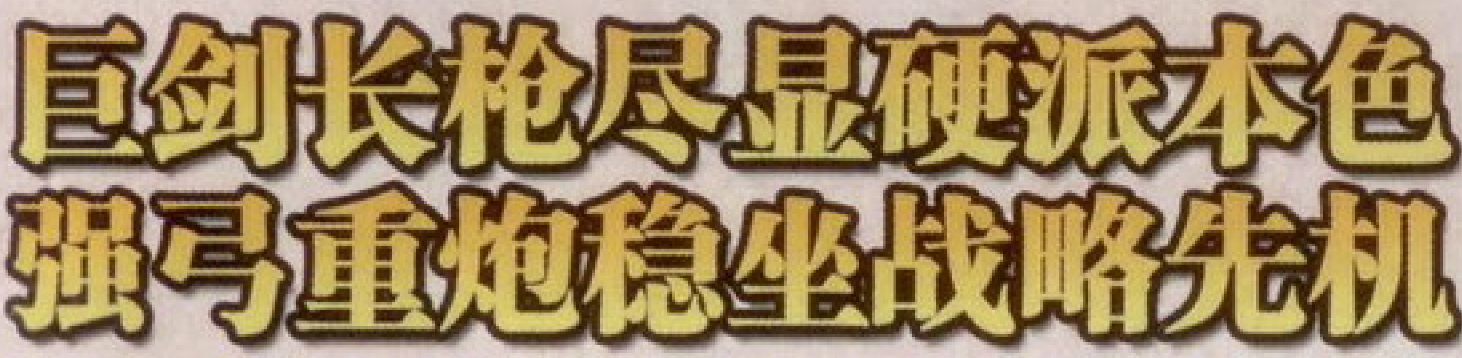


←在工房打造并安装『装饰品』，一些原本没有镶嵌点的装备还可以通过改造获得镶嵌点。



赋予装备额外能力的全新系统"装饰品"

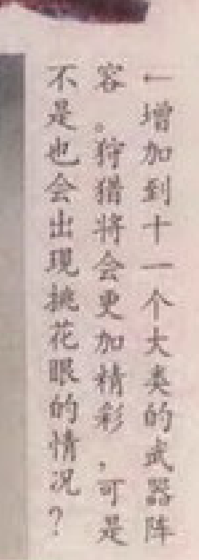
本作中的武器防具追加了一个新性能指标"镶嵌点（SLOT）"。玩家可以打造出具有各种附加能力的"装饰品"安装在镶嵌点上，使装备得到进一步强化。"装饰品"的打造过程与其它装备类似，除支付资金外，还要使用在狩猎中取得的各种素材。"装饰品"的安装是一次性的，一旦拆下就会损坏，因此安装时需要仔细斟酌。这个新系统大幅提升了装备的技能选择范围，玩家们将可以在狩猎中同时拥有更多强力技能。



巨剑长枪尽显硬派本色 强弓重炮稳坐战略先机

武器的选择与使用是本系列最深奥的地方。本作追加了4种新武器，使狩猎方式更加多样，连线战术组合也更加丰富。右上方图片中的"狩猎笛(Hunting Horn)"是最新公布的武器，拥有与锤相似的攻击手段，还可以在战场上吹奏，使自己和同伴们获得各种"旋律效果"。这种武器在联机时能发挥很大作用，先在后方进行效果支援，然后赶到前方参战，战法灵活多变。其余3种新武器是此前公布的"太刀""炮枪"和"弓"。太刀是大剑的变形，失去了防御能力，但可以完成更加迅捷的斩击，还可以通过放出蓄积的"气"来大幅提升攻击力；炮枪是长枪的变形，枪尖改造成了重火器，以锋利度下降的代价换来了被称为"龙击炮"的必杀攻击；弓是一种全新的枪手系武器，机动性很高，还可以使用蓄力攻击和追加特殊效果。





←增加到十一个大类的武器阵容，狩猎将会更加精彩，可是不是也会出现挑花眼的情况？

原有武器也会强化！

系列中原有武器的性能也得到了提升。片手剑可以在拔刀时使用道具，大剑可以蓄力斩击，锤可以将猎物打晕，重弩可以加装盾牌等等，老玩家也会有全新的惊喜。


片手剑


弓


太刀


大剑


双剑


长枪


锤


轻弩



© 2006 KOEI Co., Ltd.All rights reserved

无敌勇士美名扬，无双豪杰战国情

在前作中以桶狭间、川中岛、大阪夏之阵等著名历史战役为舞台，在本作中增添了大量的新舞台，玩家甚至可以亲身投入到关原合战中，信长军与朝仓浅井同盟军激战的姊川也成为新作的新舞台，与此呼应的是增添了大量的新武将。除了石田三成、直江兼续等新武将外，在前作中出场但不能使用的德川家康在本作也可以使用，战国猛将立花道雪的女儿也出阵为立花家争光。而在前作中已经登场的武将，在本作中的操作则完全改变，熟悉以前作品的玩家也不会产生厌倦感。在本作中登场了带有时代色彩的丰富兵种，更可以进行攻城战、野战等多种作战方式，玩家必须根据战场的变化而采取不同的作战方式，更要把握住整个战场的状况，为这款游戏带来了很强的战略性。配合游戏中的各位主人公，本作准备了各自的故事舞台、固有特殊技等，并追加了新的成长系统，相信喜欢无双系列的玩家一定不会对本作失望。

即时战斗积累功勋

使武将成长的功勋值，在前作中要过关后才能取得，但是在本作中却是在战斗中即时取得，在屏幕的左下方的功勋槽则表示功勋的成长度，随着玩家的游戏逐渐上升。功勋槽积累满后，武将会随之长级，武将的能力会得到提升还可以修得新的技能和新的特技。



一德川四天王本多忠胜之女出阵，子承父业！

一战斗中随时获取经验值，满足条件自动升级。

成长类型分三类

本作中无论哪名武将，最初状态都可以使用四次普通攻击和一次蓄力攻击，但各人物成长后则会根据该名人物的类型发生变化。本作人物的成长类型分为三类：一蓄力攻击型，代表人物真田幸村；二通常攻击型，代表人物德川家康；三特殊技攻击型，代表人物石田三成。蓄力攻击型则重视蓄力攻击的连续技，使用通常攻击几乎不能连续攻击，要利用蓄力攻击连打；通常攻击型则擅长普通攻击，蓄力攻击只能进行一次；特殊技攻击型则是不擅长普通攻击和蓄力攻击，但却可以使用特殊攻击。



↑服部半藏的攻击招式繁多，现在使用的应该是火系忍术，目前还不知他应属于哪种成长类型！



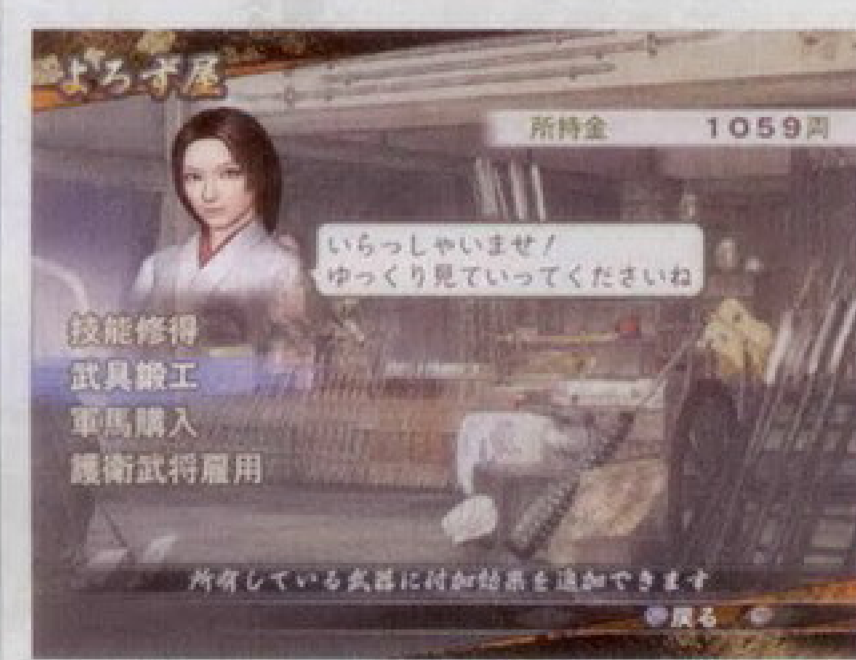
敌人技能也能学

本作中技能可以在武将升级后去杂货屋购买习得，还可以根据偷盗系统而从敌人武将身上偷盗习得。在与敌人的战斗中满足一定条件，将敌人击倒之后，玩家可以习得该武将的技能。满足了偷盗条件后，在屏幕上会有明显的提示。玩家可以确认敌人武将的技能后，将带有想习得技能的武将击破。特别是一些贵重的技能和高等级的技能在杂货屋中并不能买到，玩家只能通过偷盗系统习得，因此玩家要在战斗中熟练运用该系统，将那些带有高级技能的武将们击倒！

一德川家康不愧是德川幕府的创建者，使用的武器都别具一格。



↑为了学到自己想要的技能，也为了以后的战斗能顺利进行，玩家一定要多多打倒敌将。



花重金强化能力

武将能力的强化可以提高武将的战斗能力，也是表现出武将个性的重要因素，因此无论是战国无双系列或者是三国无双系列，都对武将的能力强化相当重视。在本作中玩家可以通过战斗获取金钱，并且去杂货屋购买，在杂货屋中除了可以购买到强化能力的技能外，还可以进行使武器装备特殊效果的武器锻造，还可以购买战斗开始时骑乘的马匹，并且可以雇佣护卫武将。因此在游戏中除了要重视功勋值以外，还要注意获取金钱，因为金钱也是影响着自己武将成长的重要因素。玩家如果想培养出一名强力无敌的人物，恐怕要进行多次的游戏才能获得足够的金钱。

精彩画面先睹为快！融入热血与灵魂的无双战斗！

本作游戏的画面制作的相当精致，无论是红叶随风的深秋季节或者是雪花飘扬的寒冬时分都得到了完美的表现，让玩家可以融入如梦似幻的战国时代。本作还将战国时期的著名城池如小田原城、熊本城等都特别制作，在画面中在游戏中，玩家都可以感受到这些历史名城的重要作用。此外游戏中的战场也全部重新制作，并增添了很多新的战场！













最华丽的动作游戏，对于九十九夜来说，这是绝不夸张的说法。眼前的这颗宝石，曼妙、剔透，她即将光华璀璨地绽放于我们眼前。□文/唯夜

X360	本刊译名：九十九夜			CERO 15
	MICROSOFT	7140日元	2006.4.20	
幻想动作	DVD-ROM	日版	1人	记忆容量未定





光与暗的平衡

它渗透在作品的世界观中，也流露于游戏的系统上：两种截然不同的能量在身上积聚，引发差异巨大的必杀。

正义与命运

女主角Inphyy，圣堂骑士团所属17岁女性骑士。幼年即成为孤儿的她，积极锤炼着自己的意志和战斗能力。

战斗的理由

现在我们的目光自然都在那夺人的绚丽图像表现上，但实际游戏的故事也有着相当的深度。另外话说回来，游戏对人物细节处光泽和质感的处理实属绝佳，看那清润溢彩的双唇。

现居神职的Klarrann，本是暴戾不驯的性情，因受到教会的教诲而一改身心，在战争的试炼中寻求真实。Tyurru，12岁的水魔法使，被大魔导士养大的她现在正憧憬着外面的世界。

圣堂骑士团，守护光之巫女的存在，同时也是光明的象征之一。光与暗是对立的，但同时也是相互制约着平衡的。这本是一个各种族平和共处的世界，同时将光与暗之力包容在一起的结合石“ORB”，是维系这个世界平衡的关键。

但有人阴谋将ORB破坏掉了，随着光与暗之力的分裂，世界也随之产生罅隙。各个种族之间开始猜疑、嫉恨，悲哀与仇恨开始蔓延，所有这些情绪所带来的争斗，使整片大地开始动荡。当一方开始讨伐另一方的时候，也就是平衡彻底被打破的时候，征伐能够带来什么？不同的种族，又为什么而战？背负着“正义”与“命运”的人啊，就是理所应当的存在么？……似乎这一切，只有在破灭后才能领悟到答案……

这一篇“九十九夜”，就是光与暗那壮绝之碰撞的战记。

↑19岁的Aspparr作为兄长，有一份温和稳重。

↓兄妹二人的父亲，当年身负盛名的战士，正是败在Goblin手上。

战争下掩饰的东西

同属圣堂骑士团的Aspparr，是Inphyy的哥哥。实际Inphyy对她这位兄长一直抱有一份特殊的感情。为了掩盖它，Inphyy才使在战场上表现得如此决然和果断。

©2006 Microsoft Corporation. All rights reserved.

TALES OF THE TEMPEST

传说系列的最新作品，也是NDS主机上的第一部传说系列作品。本作活用NDS的双屏、触摸和通信机能，柔和和温暖的画面更是传说系列的特征之一，本作也将此特征继续发扬光大。近年来传说系列作品层出不尽，而这次登陆NDS主机也许预示着传说系列花开遍地的美好未来。 □文/雪飞

NDS	本刊译名：暴风传说			CERO
	NAMCO	5040日元	2006.4.13	
角色扮演	卡带	日版	1-4	容量未定

三线战斗变化多端！

根据三条线上的战斗状况做出正确的判断，自在地移动到各条战线上。战斗时不仅可以攻击前后的敌人，连左右的敌人也可兼顾。



招牌特技悉数登场！

传说系列中的招牌特技在本作中依然存在，比如说著名的魔神剑和散沙雨等等，看到这些熟悉的名招，熟悉传说系列的玩家立刻可以感受到这一份亲切和熟悉。

↑战斗中不能只顾自己，为了游戏的顺利进行，必须注意保护同伴。

在火红的赤色结晶悄然闪烁时 另一个我睁开了紧闭的双眼！

在很久很久以前，阿莱雾拉大陆被名为"利刚茨"的兽化种族统治。他们拥有高度的文明，维持着整个社会的秩序。他们拥有高大的身体强健的体魄和无上的精神力，使用优秀的生命技术，铸造出与他们强壮外表完全不同的纤细文明。一天，大陆上的一部分势力使用了已经被封印多年的技术，虐杀了大量的利刚茨。虐杀并不是他们本来的目的，但却以此为契机将国家一分为二，随后引发了日后被称为"兽人战争"的骚乱。之后数量急剧减少的利刚茨将大陆的支配权转交给人类，而当时人类却是弱小种族。虽然这次骚乱使大陆一时混乱不堪，但是人类得到支配权后再次将大陆振兴，并认为利刚茨是导致世界灭亡的种族，因此展开了灭绝利刚茨的行动。由于利刚茨平时外表与人类差距不大，但是在兽化后却能发挥出令人恐惧的能力，对人类来说有很大的威胁，国王也下令开展灭绝利刚茨的狩猎运动，一时间教会、骑士团纷纷行动，到处都开展着猎杀着利刚茨的行动……



↑游戏的战斗画面，目前看来是各自为战，战斗时玩家必须注意好同伴的招式，配合同伴使用出强力的连携技。

掌机联网战斗 新时代新传说

NDS的联网机能在玩家中掀起了联机的热潮，马里赛车、动物之森等优秀作品更是带动了主机的销量。而本作也发挥了主机的联机功能，将战斗中的NPC同伴改换成真正的玩家操纵，增添了更多变化，玩家可以通过战斗切实感受到合作的乐趣。

用热血战斗掀起传说风暴！

传说系列的最大魅力可以说是它那种独特的战斗方式，可以为玩家带来一种在别的游戏中不能得到的爽快感，而本作的战斗系统继承了传说系列作品的精华，战斗中特技的使用和物品的使用与战斗的操作完美结合。在战斗中可以在三条线上根据战况自由移动，充分表现出战斗的魄力，并可以让玩家感受到存在战略性的战斗，可以让玩家得到新的快感。本作的战斗中，主人公连携特技的发动更为简便。此外，配合NDS的通信功能，特意为玩家准备了联机模式，复数的玩家在传说系列中也能体验到合作的乐趣。

↑虽然被敌人包围但依然可以杀出一条血路！



卡伊乌斯

身高1米65的15岁男孩，与养父一起在边境的小村生活，与露比亚青梅竹马。与养父一起对抗异形生物的袭击时，发现养父是利刚茨，从此被村民冷遇。

掌机上的全新传说！

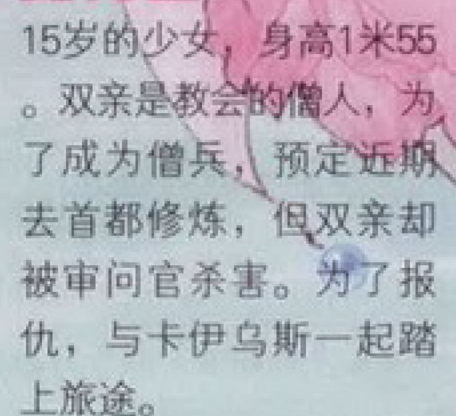
虽然本作是掌机上的作品，但是野外场景和人物造型全部是3D制作，人物的行动也没有丝毫的僵硬感。一些细节之处厂商也进行了认真制作，比如在夜晚，游戏中的光线也会变暗，而在早晨玩家则可以感受到清晨温暖的阳光。人物的细致部分也做了精细的刻画，甚至可以看清人物的面部表情。与广阔大海比邻而建的港口小镇在海水的衬托下格外恬静。进入城市后展现在玩家面前的则是宁静温馨的小镇风貌，座落在小镇中的各种建筑仿佛也在期待着玩家的到来。值得注意的是，在野外场景中小镇的房顶全部是紫色，进入小镇后的建筑物与其呼应，建筑物的房顶全部为紫色，由此可以看出本作的精细之处，更可以看出厂商制作的认真态度。

↑天黑啦！快点找地方投宿啦！在游戏中会自动切换白天和黑夜，让玩家感受到更为真实的世界。



↑游戏中野外地图的画面，眼前是一条宽敞的道路，不知通往何方。





露比亚

15岁的少女，身高1米55。双亲是教会的僧人，为了成为僧兵，预定近期去首都修炼，但双亲却被审问官杀害。为了报仇，与卡伊乌斯一起踏上旅途。

©NAMCO TD., ALL RIGHTS RESERVED









BATTLEFIELD2 MODERN COMBAT



战略与FPS的梦幻组合

第一人称视角射击本身就是TVGAME硬件平台的硬伤，由于机能的限制与操作控制器精密度的局限性让这个充满刺激感与操作爽快感的类型很少出现在家用硬件平台之上，而那些有限的PC移植作品在操作干涩与硬件指标下降后甚至大大不如PC平台的原作，让玩家很难深度投入。当PS2与XBOX硬件平台软件磨合度逐渐成熟的今天，欧美厂商也力求将自己见长的优秀FPS作品在家用平台上进行推广，希望打破以往FPS类型在家用平台不成功的尴尬。令人欣喜的是，经过多数二流作品的砸市后，欧美优秀的游戏制作商终于找到了FPS在家用平台登场的突破口，将战争题材与FPS完美结合，这样的作品不但很好的掩盖了家用硬件平台FPS操作精度一般的缺点，而且利用不俗的硬件渲染能力将战场的残酷与真实带给玩家。在这样的制作理念下，二战题材的FPS作品“荣誉勋章”系列与“使命召唤”系列都成为了永恒的经典。现代战争FPS也出现了“彩虹战队”与“海豹突击队”这样的反恐大作。我们在这些作品中都能感受到单兵作战和团队配合的精妙，但却由于传统FPS单兵作战的操作架构，我们只能在战争中以一个渺小的个体反观战争的宏大，这似乎成为了战争FPS的瑕疵，且在理念没有突破的前提下，看似难以打破。

谁也没有想到的是，EA公司低调发售的一款战争FPS作品BATTLE FIELD战地（瑞典Digital Illusions CE小组制作）让战争FPS迷惊喜不已。作品在当时有限的画面和操作感后面出现了最为耀眼的革新系统——队员更替系统，战队队员更替系统的出现让战争局势从点盖面。玩家在可以在视角观察到的队员之间随意更换操作对象，各个不同分工，不同位置的战士都可以实现角色互换。在特定时间进行特定更换，从战争全局的角度出发控制局势，又以单兵作战的实际驾驭享受FPS的射击爽快感。不夸张的说，BATTLE FIELD战地进化了战争FPS这个类型，将以前作品的视角局限性大幅改良。“战地”选择了二战这个旧有架构，却仍然取得了巨大的成功。之后“战地”的资料片以越南战争为背景，挑选了这样敏感的历史背景让游戏深度，武器种类与作战结构有了质的飞跃。如今，战争迷们翘首期盼的续作BATTLE FIELD2“战地2”终于降临。有意思的是作品似乎可意按照“战地”、“战地资料片”这样的历史进程发展，本次为我们带来了虚拟现代地面战争。在画面大幅度改良进步的背后，作品还包含着更多革新要素，真实战争的团队感与现代武器配制的战略性超过了以往任何一款战争FPS作品。作为前作的追随者，操作本作时一定能感受到作品革命性的进步。如果您以前没有接触过BATTLE FIELD战地，那在您第一时间接触的同时，一定会深深爱上这款充满创意的战争游戏。


↑游戏的画面效果已经达到了ps2硬件支持的最高水准。兵器进行了明显的柔化处理，画感看起来非常柔和舒服。

【基础操作】

左类比摇杆：位置移动
右类比摇杆：武器精瞄
R1：武器开火
R2：武器切换（之后右类比负责调整武器菜单）
L1：跳跃
L2：身姿调整
○：补充弹药
□：队员更替（队员要在视角范围中，且瞄准身体位置更替标志为白色）

【上手简单的操作架构】

以往的战争FPS几乎将手柄上所有键位都占用，且分布常常令人感觉别扭。“战地2”虽然增加了众多新型要素，但操作却非常平易近人，利用PS2手柄的两个类比摇杆就可以很顺畅的实现控制角色的移动与武器精瞄，游戏本身的射击武器准星为自动化调整，进入瞄准区域后会自动进行微调，这样的人性化的设计让我们利用手柄也可以轻松实现精确射击。不仅如此，由于作品中出现大量的现代作战中重型作战武器，我们都可以同样利用类比腰杆直接操作，操作设定十分体贴。显示雷达也体现出游戏以玩家为本的简单显示结构，己方队员的出现位置在雷达中以绿色点阵表示，敌方有生力量以红色点阵表示。如果被操作个体与大部队位置脱离，则有固定位置箭头显示离被操作个体最近的队友所在方位，当玩家操作这个角色进行摸索前进时，与队员的距离位置也在画面中有直接的显示，相比较其他战争FPS经常在已知任务的前提下都经常与大部队脱离甚至找不到前进位置的情况相比（不要笑我菜），“战地2”的设定不仅大气而且满足了我们这些“懒汉”的最大需求.....


↑本作的瞄准系统采用了模糊化锁定。

【丰富的游戏内容】

一款战争FPS游戏，除了出新的游戏操作系统外，更重要的是自身丰富的游戏内容。游戏中的军事势力横跨美国、中国、中东，武器种类多达30种以上，中重型武器更是丰富多彩。游戏中提供了M4A1突击步枪，汉马野战吉普，阿帕奇武装直升机等知名现代武装兵器，真正实现了现代全方位陆空战争的写实，本作充分利用了PS2全部硬件机能，在武器丰富多样的前提下，操作时体现出的武器特效与后坐力射击感异常真实，令玩家投入感大大增加。游戏中的脚本更是丰富多彩，地面包围战，野战，解救保护战以及大规模遭遇战等作战脚本定能让玩家大呼过瘾。除此之外，游戏为了刺激单兵作战的成就感特别制定了荣誉军阶系统，如果在单兵作战中抢得有利位置、杀敌数量累计后都可以获得相应的军阶升级，在关卡作战结束后，对应这个战役的军阶可以影响之后的装备提供，军阶越高获得的武器与装备也更为优秀，为更完美更有战术性的重复完成本战役提供了优厚的硬件支持。战地2以FPS为载体为玩家提供了内容如此丰富的现代战争拟真，加上游戏本身的创新战略要素定能让战争迷体验到前所未有的游戏乐趣。



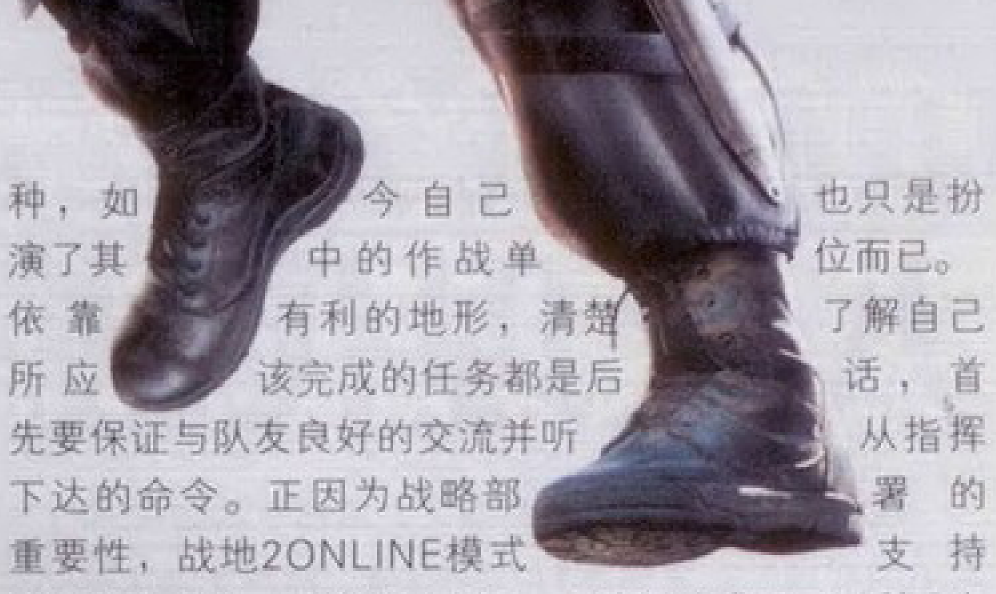
↑军阶制度是本游戏的一大特点。

【战略灵魂:多兵种搭配】

“战地”与其他现代战争FPS最大的不同点在于部队兵种的操作更替，可以很细致的体现出现代战争团队配合，有利位置占领等战略的重要性。游戏中无论哪个关卡，战争过程中都突出了兵种配合的重要性，士兵不同的武器配制从侧面确定了单兵职责，充分的了解游戏中出现的兵种武器配制，并将士兵安排在适合其出现的位置上，就成为我们在战斗中部署战略进攻，关键时刻切换位置进行操作的基础。区别于其他战争FPS以近战兵种为主的特征，本作中出现了多种多样中重型兵器操作的设定。游戏中根据关卡战局的需要，出现了陆战用吉普，中重型主战坦克，武装直升机等等特定兵种，不要以为这样的作战单位只是辅助地面部队的绿叶，在关键时刻如果及时切换操作，他们先进武器的高级杀伤会成为杀敌的最速兵器。更重要的是，由于“战地2”敌人AI的大幅度提高，在关卡进行中我们经常会出现基础地面部队被敌人优化兵力包围的危机



战争SLG与战争FPS貌似是根本无法统一的两个类型，但战地二的出现让这两个游戏类型进行了有机的结合。游戏中细腻的画面渲染，多重的武器设定与良好的操作性丝毫不逊色于任何一款传统FPS。而游戏中的角色更替系统的出现又让这个单纯的FPS游戏升华成为战略色彩浓重的互动战略游戏。由于这个充满革命色彩的系统出现，游戏对于玩家的操作技巧，全局战略部署能力提出了更高的要求。进行这样一款战争游戏能从全方位感受到现代地面战争兵种搭配与战术布置的精妙，令人欲罢不能。



情况，这时如果切换到重型武器驾驶单位直接冲入敌阵，利用重型武器的高杀伤属性扫清一片，那种成就感真是无法用语言形容。在中重型武器的作用表现上，由于兵种交替这个革命性的系统而升华了他们的战场表现力，这恐怕也是本作另外一个突出的特点吧。

基础兵种1 陆战突击兵种：拥有全自动突击步枪与手枪配制的突击兵种是战地2关卡中的主体，他们通常在关卡的开端就被安排在地面作战通道中，处于对地面有生力量对抗的最前线。相对优秀的突击连续射击能力让他们成为冲锋陷阵的主力，但为了保证最小的杀伤，最好将这样的兵种安排在高点队友掩护的视野范围之内，且找到固定的掩体层层推进，这样在危机时刻可以直接找到掩体切换到高点队友解决危机。



↑突击兵种武器装备十分有限。

基础兵种2 高点爆破兵种与高点狙击兵种：拥有轻武器与反坦克火箭炮配制的爆破兵种在关卡中通常被安排在高点有利位置（例如塔楼之上）。在关卡进行过程中，敌人会经常出现中重型武器进行掩护或突袭，面对坦克与陆战吉普这样的高杀伤高装甲单位，如果执意使用突击兵种打击只有被屠杀一种结局，当敌人出现中重武器时，我们应当最速选择切换到高点爆破兵种，操作他们利用反坦克火箭炮将这些装甲单位一一肃清，由于所处位置较高，高点爆破兵种也能在敌人密集出现的前提下在高点利用火箭炮大面积杀伤。游戏发展到后几关时会出现高点狙击兵种，在高点狙杀敌人能够给地面部队减轻压力，更能在关键时刻将前进道路打开。



↑反坦克火箭筒是敌人重武器的克星。

基础兵种3 中重型武器驾驶单位：在前面笔者已经交代过，在游戏中我方驾驶着野战吉普，主战TANK，以及武装直升机等高级杀伤作战单位在关卡中起着举足轻重的作用。除了在关键时刻起到快速杀伤的作用之外，敌人的中重武器杀伤单位在很多情况下也需要我们用等级相同的武器进行对峙。游戏中的作战场景比较小，但仍然能够实现坦克战对决与吉普巷战。玩家朋友们需要注意的是，在关卡中中重型武器驾驶单位虽然威力雄厚，但数量有限，一旦被击破损失惨重，所以一定要在关键时刻起到关键作用，不能太过依赖。



↑类似坦克这样的作战单位机动性较差。

【核心要素:队员更替系统】

本作如此之多的制作要素，实际上是为了本作最核心的要素一队员更替系统做铺垫，也正因为这个系列标志，才让传统的战争FPS多了战略部署的色彩，让一个本应该是感性居多的第一人称视角游戏增添了更多的理性战略要素。游戏中我们操作的并非是单独的个体，而是整个作战部队。玩家需要为整个部队中的每一个队员负责，由于本作的地图普遍偏小，更为技术高超的玩家提供了战术搭配的基础。游戏刚开始可能会存在单兵位置放置不合理，被敌人围剿的悲惨情况，但经过几次失败后玩家会很自觉的理解游戏内容灌输的团队意识。游戏中队员与队员之间的联系如果形成线性联系，那整体的战斗就会在玩家您的掌控之中。举一个最基础的战术部署：开局后，应当先确定敌人的所在位置，再仔细观察雷达反馈的我方位置。首先将突击兵种放置在敌人最近处并找到掩体，之后确定高点爆破兵种的位置，了解视野位置可以照顾到近战兵种。了解清晰后恢复主力近战兵种控制，并层层推进杀敌，当敌人的重武器单位出现（如TANK或野战吉普）出现时，迅速更替到高点爆破位置，由于我们刚才的阵地部署，利用反坦克火箭炮的威力很轻松的将TANK，吉普消灭。刚才所说的只是利用两种属性的兵种进行的最基本配合，但都已经起到明显的作用，如果玩家朋友们继续游戏会发现随着游戏作战单位的丰富，可以搭配组合的空间越来越广阔。当中重型武器驾驶单位出现后，玩家朋友们完全可以组织一套围绕中重武器做掩护的高级作战方案，在做战过程中，我们可以先将中重武器驾驶到作战区域开口处，并将基础近战兵种操作向中重武器处靠拢，首先利用中重武器的威力将地面有生力量肃清，再利用近战兵种的高机动性向边缘地区扩展。在这个前提下，配合高点作战单位，并随着战局不断进行更替，敌人将会发现我们毫无破绽。也许是游戏本身的设计故意而为，游戏关卡开始之初通常都将近战兵种放置在前沿，而如果有中重驾驶单位的话，利用肉身进行开路显然是不明智的。笔者开始就是在先锋部队死伤惨重后才想起了后方的更替过的装甲车辆，可那时已然无力回天。制作小组刻意的为我们下好了圈套，但在牺牲之后我们重新进行关卡后那种警觉与战术成功后的自豪感，也源于开发小组的精妙设计。在单机游戏模式中，队员更替系统的出现让游戏AI与玩家进行了良好的互动，FPS类型原有单调的单机模式被完全打破了。



↑队员交替的瞬间画面表现魄力十足。

【真正的升华:网络作战模式】

虽然战地2的单机作战模式内容丰富，战略投入感十足，但真正让整个游戏的战略感完美的体现的还要说是游戏的ONLINE模式。在ONLINE作战中，战地2为玩家提供了最大十支队伍的战场大会战，同场竞技人数最大支持200人！游戏中提供了丰富多彩的网络作战内容与作战地图。最令人称道的生存作战模式就是最后一支队伍生存下来为胜，想像一下10支队伍的大混战吧，每个在单机作战中培养起来的玩家在这里都要将以前的概念性思维具体化。回想之前在单机模式中操控自如，游刃有余的多重兵种，如今自己也只是扮演了其中的作战单位而已。依靠有利的地形，清楚了解自己所应该完成的任务都是后话，首先要保证与队友良好的交流并听从指挥下达的命令。正因为战略部署的重要性，战地2ONLINE模式支持即时语音系统，网络作战中同一支队伍的成员可以利用麦克进行最速战术部署，那种感觉如同真实战争行动一般，只有亲身体验过您才能感受到那种临场投入感。一个好的团体在作战中能够如同单机作战一般快速部署地形占领，并环环相扣。如果敌人想向一个突破口发起进攻，都要付出被侧应打掉战斗单位的代价。特别要说明的是，网络团队作战中中重型武器作战单位如果存在（有的地图任务不提供），那是整个团队最主力的突击力量，我们在网络作战中经常能够见到这个作战单位按区域行动，为的就是保证突击兵种的推进与自我保护，貌似强大的攻击实力如果暴露在敌方爆破兵种面前也是不堪一击的，团队配合与兵种相克的重要性在网络模式中被很大程度的放大了。EA本身的网络界面制作的也非常厚道，玩家可以清楚看到自己所在站队在全球的排名，当然也可以看到自己的军阶成绩在全球排名。由于是虚拟战争，加上游戏中本身就有中国这个军事势力，让我们为祖国而战吧！

【大怪的战地2评价】

爱好格斗类型与战争类型GAME，貌似我也快成为时代激进分子了（笑）。笔者最早接触的同类型游戏是知名公司NovaLogic制作的三角洲部队1，当时虽然硬件能力有限，但还是将野战生死未卜的紧张气氛凝造出来。而后则一发不可收拾的接触了彩虹六号与CS这样的团队战争FPS精品，这些游戏引深到近年的高质量战争作品（如使命召唤等），在网络对战的架构中都很优秀的突现了团队配合与团队战略部署。战争FPS的进步也从当年单纯的命中操作流演化成为以团队为核心，配合与战术为主体的人人互动架构。本次战地2最大的魅力就是将人与人互动与人与AI的互动精彩体现，并在游戏架构方面将单机FPS的内容升华了。在单机任务模式中，本来只能操作一人进行孤胆英雄的传统模式被队员交替系统打破，我在进行战地2的单机模式时脑子里的概念并不是一款FPS的单点技术发挥，而是全盘的地图战略部署。而每一个在单机模式中锻炼起来的玩家在进行网络作战模式后能很快的将自己化身成为单机模式中的一个棋子，那种角色扮演与玩家同步通讯的快乐是其他战争FPS游戏所不具备的。虽然本作优点突出，但也不是没有瑕疵。游戏的单机模式如果能制作出一个微缩地图用于角色更替就更加完美了，在战况激烈中的角色更替操作稍有烦琐，这可能是本作唯一的一点缺点吧。

不知道是人性的阴暗或是人类本身的争斗天性使然，人类的发展史总是跟随着无休止的争端与战争。对于身处和平年代的我们，冷眼观看各色战争背后除了生死无情之外似乎都隐藏着刺激与神秘。战争给历史所刻下的痕迹也遍布文学，电影艺术与众多艺术或商业表现形态中，如此众多的战争题材作品更让我们这些后辈对于战争形态的多样性与复杂性有了深刻的认识。在传统艺术形态已经将战争题材演绎得相对丰满的同时，电子游戏这个多要素交织的互动娱乐表现形式自然也不会放弃这个充满艺术性与视觉冲击力的题材。可惜的是，早年有限的硬件机能无法将宏大的战争场景与丰富的历史剧情（或虚拟剧情）完美表现。如今，以PS2为领军的第四代主机用强大的机能给战争题材游戏提供了表演的舞台。这个舞台如此之大，背景如此之壮观，诞生出了众多优秀的战争题材作品。本次特辑我们特别挑选出8款优秀的战争题材作品，他们大多反映了地面战场与空中战场的波澜壮阔，人性交织的感动与生死无情的悲壮，而当亲身经历了这些游戏后，身为玩家的您一定会对“战争”这个名词有了更深一层的认识。

我们的战争回忆录——八大现代战争游戏推荐

现代战争的海陆空跨度极大，且由于武器特效的多样性与各种爆炸效果的突出让游戏开发商对于硬件的要求格外苛刻。令玩家们兴奋的是，近几年电子娱乐硬件平台的不断进化，为战争题材在TVGAME平台的演出提供了丰富的物质基础，下面要介绍的，就是这些作品中的佼佼者。 □文/荇菜、大怪

【皇牌空战】

PS2/STG/NAMCO/2004.10.21

现代战争本来包含着海陆空三栖，但似乎在游戏世界中我们只关注地面战争的宏大而忽略了其他二栖争霸。但皇牌空战系列的出现让空战魅力在TVGAME中大放异彩，空战所独有的机体魅力，操作魅力与搜索、锁定、击落的爽快感在系列中忠实还原，成为了空战游戏的最强系列。与去年发售的皇牌空战5已经将PS2机能发挥到了顶端。在保证机体造型完全还原真实的前提下，海平面渲染，地面建筑的制作与参考天气数据改变明显的气候描写等等细节制作小组都丝毫没有马虎，力求作品点点精致。与王牌空战4相同的是，作品收录了包括F117、YF22、SU37等在内近五十个厂商的真实机体。在多样的作战模式中，玩家可以驾驶自己的爱机参加空中截击，地面破坏等等空中作战任务，利用分屏实现的空战对决也会让您和朋友享受到追尾与反追尾，被锁定与反锁定的高级操作快感。王牌空战五的剧情讲述了一个年轻飞行员依靠自己过人的飞行技术阻止了世界性战争危机的发生，如果说游戏最大的缺点在于剧情，那也只能说明空战游戏的剧情局限性，何况作品本身的重点也只在操作并不在剧情铺垫上。对于众多空战爱好者来说，想搏击长空，就拿起手柄进入皇牌空战5的世界中吧。


←空间背景制作的格外细致。

【三角洲部队·黑鹰坠牌空落】

PS2/FPS/NOVALOGI/2005.7.27

相信我们中的很多玩家都是从NovaLogic公司制作的“三角洲部队”开始接触第一人称视角射击战争游戏的。如今三角洲部队的最新作——黑鹰坠落我们也可以通过PS2平台好好领略一下现代集团战的风采。故事背景再现了1993年美国派出特种部队前往索马里，与摩加迪沙军政府发生武装冲突的历史事件。作品将“三角洲部队”系列的优势：环境战刻画细腻、地图背景广阔与非洲战场真实事件相结合，取得了相当好的融合效果。作品突出了现代地面战争的装备与野外战争的众多不确定性，身为玩家的您要在广阔的非常战场确定自己与小队的任务方向，在全天候的前提下与环境、敌人相对抗。本作的地图广阔，任务多样，武器多样性突出，由于野外战争的特点，这款第一人称视角射击突出了团队配合的意识与环境观察的重要性，由于敌人的位置隐蔽且狙击威胁很大，那种死亡威胁时时刻刻存在的紧张感是其他同类型游戏无法感受到的。这款作品真正突出了战争的紧张与残酷，笔者向希望体验现代地面战争的玩家推荐。


↑游戏中暗淡的画面渲染将野战全天候作战特点表现得格外突出。

【使命召唤2】

XBOX360/FPS/ACTIVISION/2005.11.15

在近代战争史中，第二次世界大战犹如波澜壮阔的一出大型悲剧。可以说，如果你不了解第二次世界大战，那就等于不了解近代战争。也正由于二战跨越地域国家之广，涉及各国文化之泛，战争类型包括海陆空各个范畴，让早已垂涎已久的游戏开发商无从下手。

我们可以从游戏开发商的角度去细致分析一下二战题材游戏的开发难度，一、如果为了表现主流战场而抛开空战与海战局部主要表现地面战争的话，宏大的战场搭建对于3D引擎的性能要求则必然到达极端苛刻的地步。二、二战期间的野战表现巨多，对于3D渲染来说最为难的非金属材质渲染处处皆是。三、二战题材游戏的战争资料基础太过繁多，游戏中对于各个国家环境细节描写，各国士兵的造型塑造，武器设计等等必须遵照史实。四、二战期间的武器表现效果大多是爆炸与射击效果表现，爆炸之后的微尘表现与真实的射击感表现都是游戏开发的难点。至今为止，二战FPS只有两个系列成为经典，一个是被EA收编之后素质不断下滑的“荣誉勋章”系列，一个是二战FPS后起之秀，二战FPS的完美表现形态——“使命召唤”系列。我们今天着重介绍的，是系列作品的第二作，在XBOX360与PC平台上获得绝高声誉的使命召唤2。专业的开发团队INFINITY WARD将所有的技术能力和开发创新理念全部灌输于这个作品，将上述四点制作难点完全克服。本作横跨二战三大战斗阵地，包括俄国红军的保卫战役，美军在西欧的战役以及在诺曼底和北非的两个英军战役。游戏征服了世界上如此众多的玩家，原因在于其对于软件与硬件的双重支持。首先在硬件上，XBOX360的强大机能即表现在人物与环境的材质渲染上，又随着战场季节的转变在游戏场景细节上细致刻画，例如俄罗斯战场的雪景与角色口中呼出的哈气，北非战场士兵脚下浓密的植被等等，这些细节描写活用了XBOX360强大的技能，让玩家很自然的有种身临其境的感觉。在武器效果上，除了声光表现的真实外，游戏在微尘刻画上达到了战争FPS游戏的最高水准，无论是手榴弹或是烟幕弹，散开的烟幕非常真实，透过烟幕弹的掩护一点一点淡淡显出的场景给笔者留下了深刻的印象。游戏的软件投入主要集中在战争历史资料的专业性，InfinityWard小组参考了众多历史资料，并请多位二战老兵作为资料监督。游戏中，大到空战设施、虎式坦克、小到伯朗宁半自动步枪，包括战役场景与掩体位置的设计都非常考究，严格按照当年的战斗场景设计。游戏将硬件利用与软件制作有机地结合在一起，成为现今最为专业的二战题材FPS游戏，如果您希望身临其境体验一次二战情怀，那这款游戏是您不二的选择。


↑在小径中跟随队友前进的镜头令人难忘。

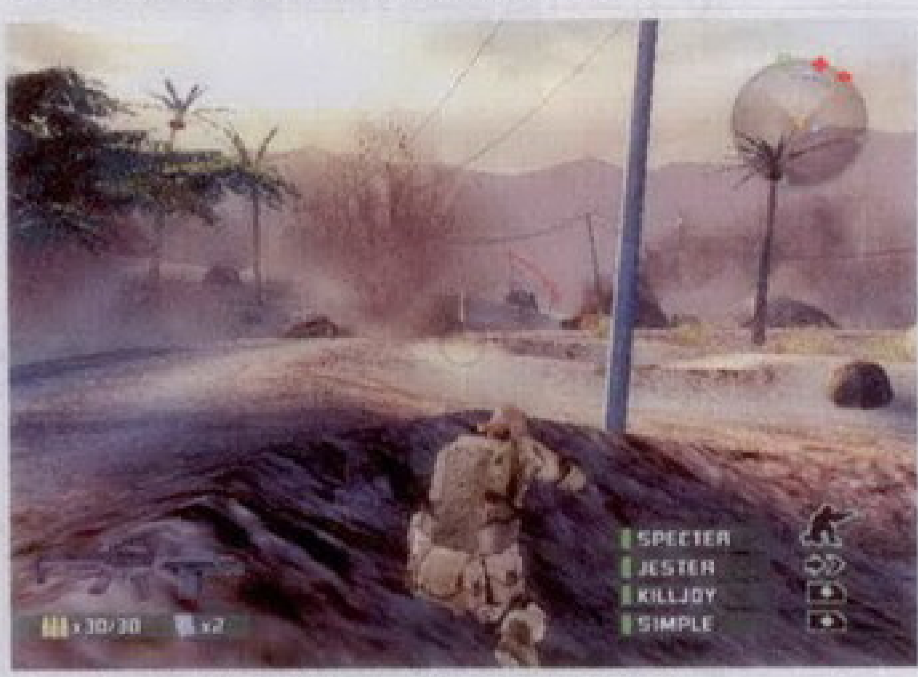
【海豹突击队3】

PS2/STG/SCEA/2005.10.11

近代战争似乎不再围绕国家与国家之间的武装冲突，从美国911事件之后一个新的战争名词进入了我们的认识范围——反恐怖势力战争。在TVGAME中同样也出现了围绕这个主题而诞生的众多优秀作品。

ZIPPER INTERACTIVE制作，SCEA发行的海豹突击队是反恐战争游戏的代表系列。去年推出的海豹突击队3在游戏场景设计与作战要素方面进行了不少进化，让第三人称视角反恐射击成为了当时的话题。游戏中玩家扮演的是美国海军最精锐的海豹部队，前进包含孟加拉、摩洛哥、波兰等地区执行各种危险的作战任务。本作品的画面素质局限于PS2有限的机能没有给玩家带来太多惊喜，但游戏本身丰富且专业的作战内容与良好的操作性成为了游戏的突出亮点，玩家能充分享受敌我人数方面存在巨大逆差但仍然获得胜利的爽快感。作品属于第三人称视角射击，区别于第一人称视角射击的最大特点在于可以清楚看清己方与队友之间的配合位置，这样就更突现了大型反恐怖行动中小队与团体配合的特点。在游戏中AI队员会更好的辅助你的行动，而敌人的AI也会随我们的配合而改变对策充满智慧的与我方对抗，游戏中要经常利用复杂的建筑结构与环境优势发挥团队配合的优势，最终夺取胜利。武器的自定也是本作的一个重要部分，游戏中玩家会有31种武器可以选择，21种武器附加装置可以使用，可以搭配出上千种可能性，加上野战行动中出现的军用车辆等等，一场现代化武装的局部战争被制作得细致异常。

海豹突击队3的网络作战模式相比较单机模式更吸引人，游戏最高支持24人网上作战，可以分化成为4个小组并利用网络语音设备进行战术配合，拟真度极高。官方早期提供了十几张网络作战地图，而随着时间的推移，新的作战地图在不断更新，与网上的战友进行一次又一次新的挑战显然可以大大增加游戏的耐玩度。作为网络模式与单机模式都非常成熟的一款反恐战争游戏，笔者向玩家强力推荐。



↑游戏画面素质已经达到了PS2平台的顶端。

【战地2:现代战争】

XBOX/FPS/DIGITAL ILLUSIONS/2005.10.24

对于家用机玩家来说，你可能会奇怪《战地2：现代战争》的标题中为什么会有一个2字。这样的怀疑不无道理。尽管《战地》是EA一直以来力推的一部系列作品，但是之前的《战地1942》、《战地：越南战争》等等各作并没有以任何形式登上过家用机平台。不管怎么说，这个著名的战争题材游戏终于出现在家用机玩家的面前了。

在谈到家用机平台的FPS类游戏时，我们注意到它们往往与PC平台上的作品存在着一些不同点。例如更注重剧情、更偏向于单人模式，等等。不过让人奇怪的是，《战地2》却似乎故意要反其道而行之。它更像是一个简单地、完全以战斗为主体的射击游戏，而没有包含其他太多的要素。你需要做的就是不停地倾泻子弹，打死从不同的方向涌来敌人而已。有时候，你身边的敌人看起来就像是凭空出现的，而不是像其他很多战争题材游戏一样追求真实的感觉。

当然，《战地2》最鲜明的特点是它的自由切换系统。你可以非常轻松地在各个可以操作的角色直接切换，迅速地“赶到”战争最激烈的地方，并且马上投入战斗。这保证了你在整个战斗过程中都会一直保持很高的热情，绝无冷场。关卡任务的多样性也使得玩家们能够长久地沉浸在这个游戏当中。你可以说在真实气氛的表现方面《战地2》有所欠缺，但也许正是它的个性所在。能够让你在简单热烈的短兵相接中保持持续的快感，大概正是《战地2》的重心所在吧。

【荣誉勋章】

PS/FPS/DREAMWORKS INTERACTIVE/1999.10.31

早在1999年，尽管在PC平台上FPS类游戏已经成为一股绝对无法忽视的力量，但是在家用机领域FPS还只是“弱势群体”。一个重要的因素在于：当时的家用游戏主机在机能上无法与高配置的电脑相比，对于强调画面表现的FPS游戏来说显得有些捉襟见肘。同时，在联机对战的便利性上，家用机也完全落在了下风。游戏制作者们认识到，要让FPS在家用主机上流行起来，必须另辟捷径。在这方面，Rare小组为N64制作的《007黄金眼》做出了一个很好的榜样。它并没有被传统FPS游戏以射击、杀戮为主的框架限定，而是大量的引入了冒险、谍报、潜入等要素，使其更加适合于家用机的硬件特点以及用户口味。而《荣誉勋章》则被业界认为是PS主机上“最接近于《007黄金眼》的作品”。


↑《荣誉勋章》的续作众多，比起它们的“先辈”来，画面效果自然是在不断地进步着。

限于PS的机能，《荣誉勋章》存在着一些瑕疵：例如画面粗糙、显示帧数不足、有时候操作会产生延迟等等。一个颇为可笑的问题是你是用狙击枪的瞄准镜并不能比平时看的更远，只是将远处的景物放大了一些而已。不过《荣誉勋章》仍然是一款非常优秀的战争游戏。游戏中的很多细节都让人印象非常深刻，例如卓越的音乐和音效，友好的游戏界面，丰富的人物动作等等。最为玩家们津津乐道的是游戏中敌方的AI设计，尽管我们不能说它已经完美，但是毫无疑问在当时来说已经具有了非常高的水平。敌人并不会傻傻地撞到你的枪口上来，相反，在你的火力压制下敌人们会聪明地寻找掩体，有时候也会四散奔逃。如果你曾经攻击了一个敌人，他就会一直保持警戒，而不会像某些游戏一样过一会儿就把你忘到了脑后。当你向敌人抛掷一颗手雷时，他们往往会马上跑开，有时候也会将手雷踢回来，甚至有的时候还会有一个敌人扑上去用自己的身体来掩护其他人。这种敌人团队之间的配合在大多数游戏中都是很难见到的。《荣誉勋章》开创了一个后续作品众多的系列，也是最成功的第二次世界大战题材游戏之一。

【杀戮地带】

PS2/FPS/GUERRILLA/2204.11.02

平心而论，《杀戮地带》并不能算是一款很成功的作品。在这个游戏中存在着众多的问题和缺陷，而其中最致命的也许就是发售之前的宣传太过高调，导致了玩家期待值与游戏品质的巨大差异，故此恶评连连也就不足为怪了。但是如果能够以公正的眼光去看待它的话，我们还是能够从中看到制作者的诚意和用心。

在发售前，媒体为《杀戮地带》所提出的口号是“《光环》杀手”，号称是PS2平台上能够与《光环》乃至《光环2》媲美的FPS游戏。但就算抛开硬件机能差异和游戏实际品质不谈，《杀戮地带》和《光环》系列无论是在风格、世界观背景还是制作理念等方面，都没有太多可比性。《杀戮地带》以未来人类向星际移民为故事背景，虽然游戏中的战争发生在一颗名叫Vecta的星球上，但实际上无论是战场场景还是其他细节都还是以地球环境为蓝本的，并不像《光环》那样是明显的太空科幻风格。在人物装备、枪械设计和一些具体动作上，《杀戮地带》也基本上是写实风格。因此与它将《光环》比较，还不如与《荣誉勋章》、《使命召唤》等二战题材的游戏相比。

《杀戮地带》的效果存在两种截然不同的评价：事实上，如果仅以静态画面来说，《杀戮地带》确实称得上PS2画面最好的游戏之一，甚至比起XBOX平台上的游戏也不处于下风。但是PS2的硬件机能毕竟有限，制作者“好高骛远”的态度决定了它不切实际地追求精细的画面，甚至不惜以牺牲游戏流畅度和可视范围作为代价。虽然游戏的主题音乐不错，但是各种音效就显得比较枯燥了。

不过，正像我们前面所说过的那样，作为一款战争题材的FPS类游戏，《杀戮地带》仍然有不少可取之处。例如美工相当出色，无论是人物还是武器装备都给人非常真实可信的感觉。其次，人物的动作也十分丰富：当你装弹时会低下头；当你快速跑动时会把枪口自然垂下，画面上也会出现模糊的效果。而《杀戮地带》最值得一提的优点是个性技能各不相同的主角，使用不同的主角进行游戏不仅仅在剧情方面有所差异，在攻关过程中也会有很大的不同，这使得游戏的可玩性大大增强了。另外，在剧情模式中有时候主角要和由电脑AI所控制的同伴们协力行动，由于各个角色之间的能力有所差异，互相配合的过程也有很大的变数。

↑如果以静态图片效果来评判，《杀戮地带》可谓看起来是最漂亮的游戏之一。但是它也存在着不少瑕疵。



【光环】

XBOX/FPS/BUNGIE SOFTWARE/2001.11.14

尽管FPS类游戏并非表现战争题材的唯一形式，但是很显然在这方面FPS类游戏有天然的优势。对于家用游戏机软件的制作者来说，由于软硬件方面天生的差异和用户口味的区别等因素，开发一款成功的FPS游戏往往要付出比他们那些PC界同行们更大的努力。幸好，《光环》为我们树立了一个很好的榜样，它让人们认识到即使是在家用机平台上，FPS类游戏大有潜力可挖。

如果要在这里列举《光环》这个游戏中的每一个优点的话，恐怕会是一个非常繁重的工作。可以说，《光环》具有一切成功的要素。首先它是一款真正为XBOX主机而量身定做的游戏，无论是在画面、音效上，还是在操作系统、电脑AI等方面，都与XBOX主机互相契合。举一个大家都非常熟悉的例子，在《光环》中的准星判定系统就是制作者们为了使FPS游戏更加适应家用机平台的改变之一。比起一般的FPS游戏来，《光环》的准星判定较为宽松，而且在靠近敌人时有一定的“粘滞”效果。虽然这看起来并不是什么了不起的变化，但是确实让习惯了手柄操作而不是鼠标键盘的家用机玩家们感到非常贴心。其次，与其他忽视剧情要素的FPS游戏不同，《光环》用一条完整复杂的剧情主线贯穿始终，并且还根据剧情线索来设计多变的任务要素，用连贯的故事来刺激人们不断向前探索的好奇心。除此之外，像它的任务设计、AI水平等等方面也都是非常优秀的。不过，与这些要素相比，《光环》最大的成功之处还是它对战争题材的表现。《光环》系列的星际战争故事背景与游戏整体紧密地结合了起来，而不是仅仅作为一个幌子。在茫茫的星海中，不同种族以及不同生命形式之间的争斗与共处为我们带来了一幅波澜壮阔的战争图画。相比其他一些世界观较为狭隘、战斗规模较小的FPS游戏来讲，《光环》中不仅仅有广阔的场景、参与人数众多的大规模战斗，也有种类丰富的NPC角色和武器装备，更有驾驶大型交通工具的乐趣，与NPC团队之间的合作也非常富有真实感。如果仅仅将《光环》当做一个射击游戏来玩的话，你一定会错过游戏中的很多亮点。相反，只有将自己完全投入到《光环》的世界中，投入到那个引人入胜的战场中，你才能领会到它100%的魅力。

以极度暴力为噱头的黑帮杀戮游戏

25 TO LIFE

熟悉电影的朋友应该都知道，上个世纪九十年代初期曾经有一部影片在美国相当有名，那就是由当时年仅23岁的导演约翰·辛格尔顿(John Singleton)推出的描写黑人家庭暴力现象的影片《街区男孩》(Boyz N the Hood)。在这部影片中导演将观众们带到了洛杉矶中部南方，大胆地向他们展示了暴力带来的恶劣影响；姑且不论影片所反映的是全部都是客观情况还是夹杂了不少美国片中惯有的种族歧视要素，但其对当时美国电影界的影响确实是相当大的。不但票房收入连创佳绩，同时该片的导演约翰·辛格尔顿也获得了奥斯卡最佳导演提名，更重要的是在此之后就出现了一系列的明显跟风之作。这些影片不论是风格还是题材都带有很浓重的《街区男孩》色彩，但是影片素质则根本无法与前者相提并论，而且趋势上更是江河日下，这种情况被人们称为"the hood"现象。

这种情况在游戏业界中同样也有发生，GTA热潮就是一个最明显的例子。GTA的出现和热卖，直接导致了相当大一批同类暴力游戏如雨后春笋般的出现，可以说，放眼如今的游戏业界，但凡是带有暴力或是黑社会题材色彩的游戏，都能在其中找到许多GTA中的影子，不过可惜，这些后出的"仿制品"的质量始终没有能出GTA其右。《25 to life》和许许多多同类作品一样，也正是GTA热潮下的产物，只不过，它赶上的恐怕是末班车。

在游戏中分别扮演三个立场不同的角色

在本作中，玩家将根据剧情分别扮演三个立场各不相同的角色，他们分别是劫匪肖恩·考尔德、警探莱斯特·威廉姆斯和戏份相对最多的弗雷茨·弗朗西斯。乍一看这个设定，总让人情不自禁的想起去年下半年发售的AVG游戏《靛青预言》，里面同样也是有着三名主角：一个"匪"两个"兵"，和这次的俩"匪"一"兵"正好相反。在游戏中分别扮演警匪的不同立场是本作的一大卖点，甚至在游戏的官方网站上还特意分别设置了一警一匪两个专门的部分需要单独点击进入，可见厂商对这个设定还是非常重视的。可惜首先这个设定只能说不常见，但确实已经在不少游戏中采用过了——而且使用这种设定的游戏数量近期还有很明显的增长趋势，最重要的是这三名主角各自的特色在游戏中根本没有得到很好地体现，而是基本上就给模糊化了。

游戏的剧情从三人中的弗雷茨·弗朗西斯开始，作为一名"前"黑社会分子，弗雷茨某一天突然良心发现决定金盆洗手改过向善重新做人远离黑社会行业。然而正当准备离开的前夕，他的妻儿突然被人绑架，为了救回亲人，弗雷茨被迫接受要求去干最后一票买卖，也正是这"最后一次"拉开了游戏的序幕……应该说，这个开始剧情设定并没有太多的新意，如果将妻儿被绑架改成妻儿被杀就可以看成是《马克斯·佩恩》了。总体来讲，不止是游戏的开头部分，其实整个游戏过程中都会感觉到游戏剧本的水平低劣：人物台词平淡、剧情矛盾单一，故事也没有多大悬念——而就在前不久，与本作有些类似，一款可以自由决定主角是做好警察还是坏警察的《真实犯罪·再战纽约》颇有些峰回路转之意境的结尾就比本作好多了。而说到有着优秀剧本的黑社会暴力题材游戏，《25 to Life》就更加没办法与之相比了。



之前说了三名主角的设定在游戏中并没有得到很好的表现，游戏的剧本中对三人各自的剧情和性格等方面上下太多的功夫，而且其之间的冲突更多的只是单纯由于各自"职业"和立场所决定的，单从人物本身方面的冲突上几乎没有，这也就相对的使得人物形象过于公式化，而没有鲜明特色的角色注定将很快被玩家所遗忘。除了剧情，各个人物在游戏操作时也基本上没有什么区别，感觉上不管是在操作谁都一模一样，这就让人感觉相当郁闷了。即使是那些早期的简单动作游戏，不同的角色都有着各自不同的招式、绝招和风格，而在这款以多主角为卖点的作品中，各角色竟然在操作上几乎完全一致是一大败笔。"设置多名主角，从各自的角度展开主线剧情，体验不同人物不同时空下偶然交汇的神奇感"，应该说厂商的立意还是很好的，只可惜具体体现在游戏之中的力度就比较不够了。



所谓好枪法，就是在一米之内百发百中

让我们先暂时抛开游戏的剧本和人物设定不谈，毕竟讨论这类游戏，最重要的还是实际游戏感和操作感这些东东更加直观，不过，恐怕我们又要再次失望了。枪战是《25 to Life》中最主要的战斗要素，警匪之间近身肉搏的时代早已一去不复返，所以射击部分的制作就显得尤为重要，而本作中的枪战也确实给小编留下了极为深刻的印象——可惜不是正面的。

尽管本作被制作成了第三人称射击游戏而不是FPS，但对射击控制和精度把握上仍然应该得到相当的重视，然而在实际游戏的过程中你就会发现本作的瞄准实在是

【出师未捷身先死】

在实际介绍这个游戏之前，其实很有必要谈谈本作在发售之前经历的一场风波。其实《25 to Life》这款游戏原本是预定去年发售的，不过由于游戏中种种过于黑暗的设定（例如玩家扮演劫匪时可以随意杀戮警察，并且可以抓住无辜的市民当肉盾），而遭到了纽约参议员查尔斯·舒梅尔对其发售的极力制止。舒梅尔表示，他不仅会阻止零售商进货，还将要求索尼和微软禁止Eidos（本作的发行商）发售本作。按照舒梅尔的说法（事实上也确实会感觉如此）"与《25 to Life》相比，GTA简直就是小巫见大巫"。本作在ESRB的游戏等级评定中被定级为面向成年人的M级游戏，不过舒梅尔认为ESRB的游戏评级系统缺乏实际的法律约束力，对于《25 to Life》这样一款极度暴力的游戏来说显然是不够的。



对于本作中暴力内容和黑暗题材做出强烈抨击的，不仅仅是国会议员，美国CNN著名电视节目主持人南茜·格里斯(Nancy Grace)也曾在其主持的60分钟电视节目中大力抨击了本作。这是继国会议员查尔斯·舒梅尔要求零售商禁止销售本作，展开反暴力活动开始后针对本作的又一次猛烈打击，不过尽管舒梅尔的大力反对，微软仍然表示力挺Eidos，完全没有对本作下禁令的打算。南茜在针对《25 to Life》进行抨击的那期电视节目中还邀请了经常检举含有不良内容游戏的检控官杰克·汤普森（Jack Thompson）——此人经常寻找游戏与刑事案件之间的关系，以及前纽约市检控官迪诺·伦巴第（Dino Lombardi），曾经是麦克尔·杰克逊父母的代表律师黛伯拉，以及一位洛杉矶心理学家贝萨尼·马歇尔（Bethany Marshall）。在节目中这几位颇有名望的人对《25 to Life》中存在的大量极度暴力现象进行了猛烈的批评，并进一步抨击了整个暴力游戏类型。应该说，《25 to Life》的发售日之所以推迟了大半年，正是迫于如此强大的舆论压力，尽管如此，本作仍然还是正式发售了。

其实暴力游戏一直都是一个争议相当大的话题，各方面对暴力游戏的看法也一直存在着相当大的分歧。特别是最近几年来，已经出现过多起针对暴力游戏会导致现实犯罪的诉讼案，这些"被告"中既有GTA的诸多"追随者"，也包括GTA系列本身；可以说，在针对暴力游戏的批评中，《25 to Life》绝不是第一只麻雀，然而为何这次针对它的抨击如此之强烈——而且还是在游戏发售之前就已经被搞得如此"声名狼藉"？那么本作中究竟有哪些要素使得其遭到来自舆论方面这么强大的压力？现在游戏已经发售了，那么不妨就让我们亲身来体会一下《25 to Life》的"魅力"所在。



很成问题。没有自动锁定这点我们完全可以理解，可在对准星的控制上实在是太让人感到别扭了，只要双方距离稍微隔的远了些就很容易发生半天打不中敌人的情况，准星总是极难移到对方身上去，简直让人抓狂。所以不管你是不是一个射击游戏好手，都绝对不要妄图像以前那样凭借自己的良好微操轻松将敌人一一击毙。在本作的枪战中，最稳妥同时也是最有效率的办法，就是不要畏惧敌人迎面射过来的子弹，快步冲刺到他们眼前，在掏出你的武器疯狂扫射——这是唯一能让高效率击毙敌人的办法。可以很负责地说，不按照上述方法还能将本作通关的只有两种玩家:要么是耐心好到了极点不着急踏大远跟人对射碰运气，要么是确实对本作怪异的瞄准感有超乎正常人的适应能力。















拼人品而不是拼技术的打法 稳扎稳打远不如拼命三郎

其实本作的难度设定还是比较简单的，或者更准确一点来说，厂商是想把本作的难度做得比较简单好让大家都能轻易上手的。在游戏中几乎从来



一般游戏中敌我双方都会用到探身射击进行自我保护，比较麻烦。

都不用为弹药不足这个问题担心，而用来恢复体力的医药箱也都像不要钱似的扔得满地都是。关键的一点应该还是厂商制作能力的不足，导致了对游戏操作等各个系统无法有效把握好，上面说的射击精度和敌人耐打都是比较具体的表现，这里不妨再举一个例子。本作中在枪战时同样也有隐蔽在掩体后面然后将身子或是头部探出去进行射击这一技巧，通常来讲这个技巧无论是在现实生活中还是游戏里面都是用来保护自己避免受到伤害的实用技巧。但是在本作中，这个技巧由于三个致命的缺陷而基本上很少使用：第一、主角探身时所能观察到的有效范围过于狭窄，而看不到敌人也就等于无法进行有效射击；第二、探身动作太慢，慢吞吞的动作只会导致在你发现敌人之前就已经给人家打了个满头包；第三、也是最荒诞的一点，一旦在探身时被敌人发现了，那么下次无论我们什么时候再探出身去，敌人们都能未卜先知如有神助般的提前预知到……最后再补充一点，不只是我们会探身，游戏中的许多敌人通常也都是躲在掩体后进行探身射击的。当然这并不代表他们的AI高，相反敌人大多笨的可以，有时候我们都跑到他躲避的掩体后面了，其还是傻乎乎的背向我们而站……于是我们不得不再次回到不靠瞄准技术、不靠操作技巧，而是在每次战斗中重复着“冲刺→近距离射击”这种很没营养的套路。

最大亮点：十六人制的警匪联网大混战

相较于枯燥无味且操作别扭的单机模式，本作的多人联机对战模式确实还是比较有意思的——而且实际上本作从第一次公布的时候其就把联网对战作为非常重要的一大游戏要素。本作在家用机上发售有PS2和XBOX两个版本，而无论哪个版本，只要玩家们有条件的话就都



可以上网与他人组队对战，最多同时支持16个人。

联网多人模式分为四种，看似不是很多，但还是做得有声有色。“War”模式就是玩家各自扮演警匪组队互相攻击，看哪一边杀得更多，这种最简单同时也是最爽快的多人对战模式往往是最受欢迎的。“Raid”模式则是让扮演劫匪的一方隐蔽起来躲避扮演警察一方的搜捕，比较有特色的模式。“Robbery”也同样个性鲜明，扮演劫匪一边的玩家需要拿到地图上有特殊标记的道具(也即是抢劫)，然后把它们安全地带回自己的“老巢”，而扮演警察的玩家们要做的就是防止东东被抢走或者是在被劫匪抢走后在半路上进行夺回。最后一个“Tag”模式中则没有警察，而是双方玩家都扮演劫匪（或者说地痞恶霸黑社会分子更合适些）在可以进行标记的墙上涂上自己的标志来扩充己方的地盘，有己方标记的墙越多则分数越高，当然避免地盘被抢最省事的办法就是直接把对方干掉……

在联网模式中可以使用在单机模式下完成支线任务所得到的特殊道具进行丰富的个性化设置，非常有意思。可以说，本作的多人联网对战部分设计得很不错，不过可惜的是，游戏的操作感仍旧不可避免的和单击模式一摸一样。也就是说，在对战时我们仍将受到游戏永不精确的瞄准度和恶劣的操作感所困扰，本应获得一片喝彩声的多人模式乐趣也因此打了一大折扣。

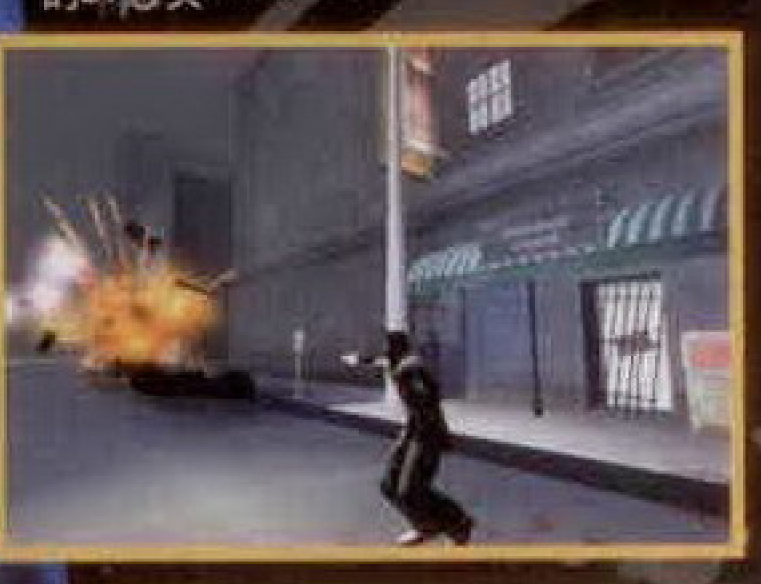
“25 to life” ——杀戮的代价

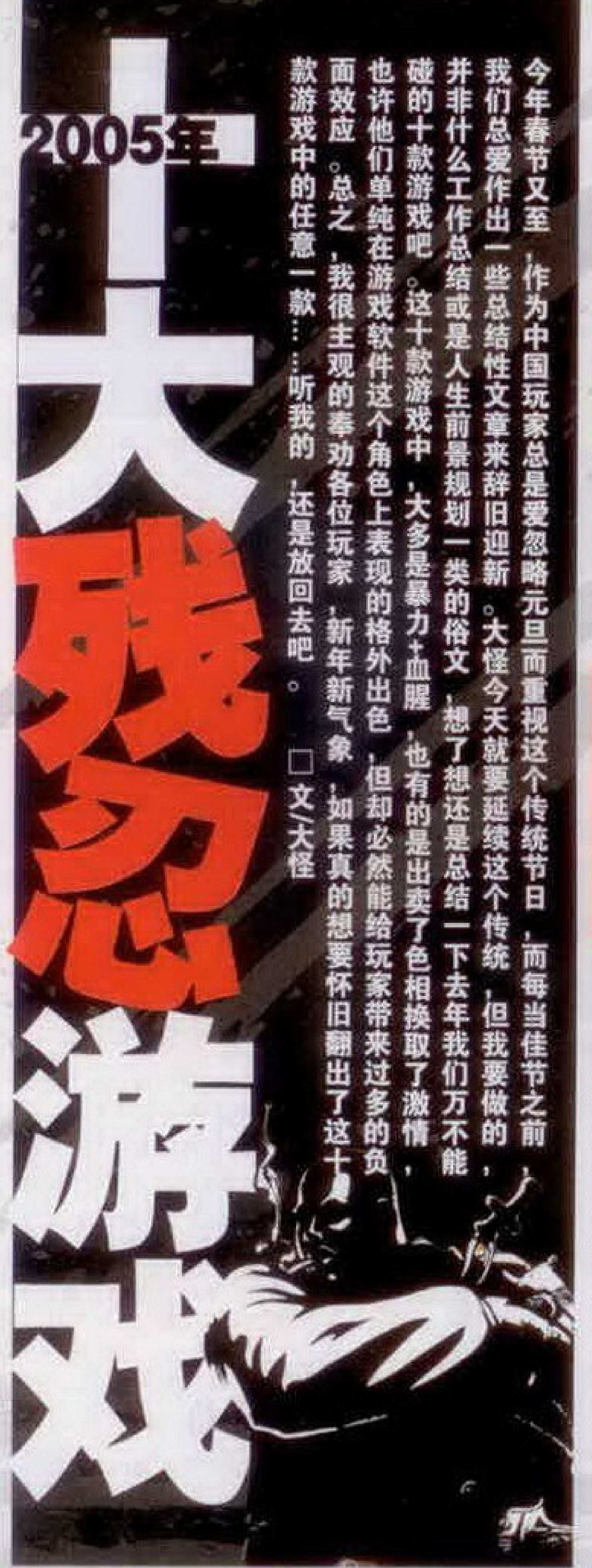
像本作这类的游戏自然少不了大量的杀戮，在游戏中，玩家所扮演的角色几乎可以杀死所有的NPC人物，然而这还不止，毕竟这类设定在GTA式的游戏中已经被泛用了——本作之所以遭受到比GTA还要猛烈的抨击最关键的地方是其对杀戮的变相鼓励，尤其是鼓励杀死警察。在游戏中存在着许多的支线任务，而这些支线任务大多是杀死多少数量的警察、爆多少个头等等，如果说因为剧情或是主线的缘故，身为劫匪立场的主角不得不攻击和杀死警察的话多少还勉强能说的过去，但像本作中这种纯粹对杀戮警察的鼓励就已经确实是相当有问题的设定了。正如纽约议员舒梅尔所言，《25 to Life》的这种设定确实是对社会伦理的严重践踏，也的确很有必要对这种游戏的制作和发售进行严格限制和管理了。

《25 to Life》——这是本作的游戏标题，如果单从字面意思来看的话，实在是难以理解其准确意义，而这个谜题，是要等到游戏结尾的时候才会揭晓：主角弗雷茨·弗朗西斯最终还是因为杀人罪被判入狱，刑期正好是25年！作为对弗雷茨大量杀戮的惩罚，作为他重返自由生活的代价，主角将在监狱里度过他宝贵一生中的25载年华，这就是“25 to Life”这个标题的真正意义所在。终于还是“恶有恶报”？或许。无论如何，《25 to Life》确实不是一款18岁以下向的游戏，而且说实话即使是成年人，也还是建议不要过于热衷此道——游戏中的主角最终被判了25年，游戏外的主角会不会也被判25年或是更多呢？谁也不希望如此，但谁也不能保证下一起枪击案件不会与本作有关。 □文/北斗

[比丧尸还要耐打的杂兵们]

大凡这类游戏中总是少不了各式各样的武器，所以即使是一不小心捡到个KTW反坦克火箭筒也完全没有必要大惊小怪，只是武器种类虽然繁多，可实际效果上就真不咋地了。游戏中经常会遇到敌人被你在头部来了三四枪才会挂掉的场面——而且这类敌人通常都是既没穿防弹衣也没戴头盔的死跑龙套。虽然不知道是武器效果问题还是敌人本来就都是属高级丧尸的抗射击能力强，小编倒已经习惯了即使是使用重狙也不会抱有每次都能一枪毙命的奢望了。说到这里，又不小心想到了在游戏中给敌人的燃烧弹命中后的场面，很明显燃烧弹的威力比普通枪支大许多，损血多而且有持续伤害属性。不过即使如此，主角也能轻松抗上个三四发都不会挂掉，然后看着浑身是火的主角貌似没事般的跑来跑去时，就会产生一种“这样也挺好看”的BT念头……





2005年十大残忍游戏

今年春节又至，作为中国玩家总是爱忽略元旦而重视这个传统节日，而每当佳节之前我们总爱作出一些总结性文章来辞旧迎新。大怪今天就要延续这个传统，但我要做的，并非什么工作总结或是人生前景规划一类的俗文，想了想还是总结一下去年我们万不能碰的十款游戏吧。这十款游戏中，大多是暴力+血腥，也有的是出卖了色相换取了激情，也许他们单纯在游戏软件这个角色上表现的格外出色，但却必然能给玩家带来过多的负面效应。总之，我很主观的奉劝各位玩家，新年新气象，如果真的想要怀旧翻出了这十款游戏中的任意一款……听我的，还是放回去吧。 □文/大怪

【舍命狂飙】

PS2/RAC/UBISOFT/2005.8.24

暴力游戏本身已经成为了流行市场的一个旗帜，我们通常可以在ACT与FPS游戏中感受到血腥和杀戮，但在这款游戏推出之前，我万万没有想到一款赛车游戏也可以制作的如此充满血腥，在我进行了几个小时游戏后，心中想的是："这些欧美厂商甚至连RAC这块净土也不放过……"我在佩服他们的独特"智慧"之余，只能将这款作品放在全篇的第一位，奉劝各位玩家避之则吉。

相信各位玩家对于RAC这个类型已经是非常熟悉了，熟练掌握各种车辆的操作技巧，熟悉各个赛道在追逐中达到最速，没错，一般的赛车游戏确实是按照这个操作理念进行的。很可惜，"舍命狂飙"不是，虽然笔者仍然承认这个游戏有一定的竞速含量，但最重要的，是利用重武器将任何出现在我们身边的对手车辆轰杀，想像一下，我们要利用一个摇杆实现车辆操控+第三人称视角射击两项艰巨的任务，这是多么可笑的一个设定。玩家在操作这个游戏时经常会出现顾此失彼，手足无措的情况。而游戏的视角就更为夸张，由于游戏存在超级加速这个设定，一旦启动之后游戏就自动切换为驾驶视角，不要说继续维持射击，身为玩家的您不出安全事故就已经是运气很好了。抛开游戏糟糕的操作感，游戏的主体都局限在爆破杀戮之中，一个车辆之中站起的黑帮人氏端起火箭炮将障碍车辆肃清，一次又一次的进行这样的杀戮行为难道就可以获得游戏的快感吗？？这简直是人性的倒退，每一个有良知的玩家都会很自然地



一乱枪扫射与连续撞击，很难相信这是款[illegible]

对这个游戏产生抵触情绪。这个作品破坏了一个传统且纯洁的游戏类型，我们要抵制且决不能碰！

【横行霸道 自由都市故事】

PSP/AVG/ROCKSTAR/2005.10.24

GTA这个系列已经让ROCKSTAR这个公司一跃成为国际一流游戏软件开发商之列。我虽然知道整个系列已经创造了千万以上的神奇销量，并形成了FREE ACT这个新型的游戏类型，但由于游戏主题的方向性问题，笔者仍然奉劝大家不要接触这个系列，他的销量也许正说明了人性深处的肮脏。

以往的横行霸道系列中横行霸道三开始走向了畅销之路，之后的罪恶都市与圣安地列斯更将地图的广阔与人物自由度发展和游戏操作性上升了一个层次。虽然这种FREE ACT的游戏模式可以最大程度地满足玩家随性的控制欲，但游戏本身的帮派与暴力因素却将这种随性给错误地扩大化了。去年ROCK STAR在PSP掌机平台上推出了系列翻新作品—横行霸道 自由都市故事。原以为这次在掌机平台上推出的帮派王作能够体现出一些盗亦有道的风采，但很可惜，从整体操作架构上毫无阻拦的设计就可以看出来，这款作品仍然将暴力、血腥、无法律界限和法律约束的行为作为了游戏的主要卖点。游戏中我们可以进行这样的事情："用任何暴力工具残杀任何一个人，甚至利用电锯……任何车辆都可以将司机残杀后抢夺。"这样一款作品，该让我拿什么话来形容它？？纵欲的恶魔吗？可能现代人的精神压力过大，需要这样的作品进行减压，但如此忽略秩序而胡乱杀戮真的能获得所谓的快感吗？？奉劝各位拥有PSP的玩家，离它远一点，这个作品能够玷污善良玩家的灵魂。

【勇士们】

XBOX/PS2/ACT/ROCKSTAR/2005.10.18

说到这里我已经对ROCKSTAR这个公司有点厌烦了，难道它要一直将暴力血腥进行到底吗？我们在电影剧集中经常可以听到暴力美学这个名词，也许暴力只是一种情绪渲染，那样的作品有着更深层次的底蕴作为基石，在暴力瞬间迸发的一点我们可以感受到行为魅力的震撼。但是，ROKSTAR的这款作品又一次与"暴力美学"无缘，作品的背景是80年代美国帮派影视剧的代表作品，在当时还引起了一阵COS风潮，人人以"THE WARRIORS"的服饰着装为荣，可见作品也要一定的影响力。剧本体现了一个暴力帮派如何打压其他势力成为



一游戏不但野蛮暴力且构图混乱不堪。

庞大势力的过程。我首先很难理解ROCKSTAR将这个过气剧集改编为游戏的理由，其次游戏中充斥着当时那种红头巾装扮的角色简直就是一出闹剧。游戏本身虽然没有前两款作品血腥，但处处体现群殴的动作场面让我们似乎不知道游戏的主干是什么，难道就是暴力扩张再暴力扩张吗？况且真正的暴力扩张，也大不用如此费劲周章吧……拿我朋友的话说："这简直像一群原始人生存在现在的世界中，为了领地的争夺而进行肉搏。"个人感觉形容的非常贴切，这款作品属于将暴力类型游戏丑化到极点的反面教材。玩家朋友您一定要远离这个荒唐的时代剧。

【喧哗番长】

PS2/AVG/SPIKE/2005.6.9

SPIKE本是一个让我敬佩的游戏制作厂商，其制作的硬派动作游戏有着高难度高精度的美誉，是日本游戏厂商中少有的硬派质量典范。去年当笔者得知这个"喧哗番长"出于SPIKE之手时很是震惊，因为这样一款充斥着青少年暴力的游戏不仅仅让人反感，且其中的角色造型属于典型的日本校园暴力向。这样的游戏想想也知道，休想在中国大陆有任何市场。

说来这样的造型气氛在20年前的日本还是红了一阵的，当时这个模式的青春暴力题材影响深远，以至于形成了一个固定的模式，至今仍活跃在日本文化中。游戏介绍了主角极东高校的老大（番长）田中靖夫与众多黑势力争斗的故事。作品里角色的造型属于极端的流氓造型，着实是一个气势过一个。而游戏架构本身也突破传统暴力游戏，属于手把手教您学坏："看想扁谁，先要照眼……照过对手之后再说黑话，之后再行动手。"这要我看来还不如直接动手来得直接，如此设计就更实现了游戏出发点不健康。更过分的是，游戏中如果囊中羞涩居然可以通过打架来进行劫钱，过程是遇到良民就进行威胁，对方会丢下钱直接落荒而逃，本来游戏中主题描写的以暴治暴也说不通了……这样的角色充其量也就是个有点良知的混混。并且游戏中经常出现的日本原音辱骂也让我这个中国人有着本在的抵触情绪。出于爱国情怀这样的作品也断然不能碰吧！如果您赞同大怪的观点，下次见到这个软件定要漠然置之。



一要做番长（老大）就不得不进行这样的斗殴吧，但作为玩家我们可以选择远离它。

【真人快打 少林武僧】

PS2/XBOX/ACT/MIDWAY/2005.9.14

真人快打系列是笔者MD时代的一个美好回忆，虽然游戏中充斥着鲜血和杀戮，但由于游戏属于格斗对战类游戏，所以在当时获取胜利之后大可不使用终结技，认真投入于技巧与胜负。当年游戏本身的真人影像给我们造成的视觉冲击力还是相当大的，以至于我们多少个日日夜夜守在MD主机前钻研着一个又一个角色。

去年，Midway公司终于推出了系列的最新作品，当我看到游戏演示画面时，惊讶地发现游戏类型已经改变成为动作游戏。真人快打虽然是美式游戏的老牌代表作品，但游戏世界观的架构非常完整，游戏中可以直接使用刘康与空佬进行故事情节的铺展在我看来还是比较具吸引力的。拿起手柄进入游戏之后，残酷的现实却告诉我MIDWAY公司并不能将ACT这个类型把握到位。游戏属于3DACT，但操作感僵硬，行动方向感十分模糊。游戏在主角跳跃时经常还原平面ACT表现形态，但游戏在平面表现形态中居然还存在着3D纵深，所以操作者必然

经常跳落谷地，且依靠这样的经验来预计跳落点的纵深……糟糕的操作感背后，更可怕的是游戏会经常出现血腥残忍的终结攻击。一款ACT作品中，对于面前的敌人都能够进行残忍虐杀且花样不断，我实在不能理解MIDWAY公司的制作心理。如今大多的欧美厂商都将血腥暴力当作游戏的热卖要素，但血腥度达到"少林武僧"的怕还没有，游戏中经常出现剖膛、分尸，甚至将脊椎抓出的血腥镜头，着实让笔者作呕。更可怕的是，游戏经过通版可以实现一个又一个新角色的加入，恐怖血腥的杀戮终结技更伴随着不断新增的角色变得丰富多彩。一款动作游戏，没有将本身的操作感与场景要素完善，却在血腥残忍上下足了功夫，如果今后ACT都向这个方向制作下去，那3DACT类型的没落也是指日可待了，本游戏绝对是去年最糟糕的转型之作。

【毁灭全人类】

PS2/XBOX/AVG/THQ/2006.9.14

去年最为另类的杀戮血腥游戏就要算是这个"毁灭全人类"了，我身边所有爱好TVGAME的好友在进行了本游戏10分钟后都出现了不同程度的心理阴影……这个游戏负面能量之大可见一斑。



一手操纵这些无情的杀戮，试问谁能快乐？

游戏本身是Pandemic Studio公司开发完成、THQ公司代理的一款第三人称动作游戏。剧情背景讲述了太空深处有一个邪恶Furon帝国，那里的科学家正在进行复杂的DNA试验，以补充他们越来越少的DNA原料库，不过却遇到了一个不小的难题，需要用到地球人的基因才能完成。于是一个叫作Crypto Sporidium 137的外星人乘坐UFO前往地球捕捉地球人，进行杀戮并提取DNA的过程。玩家朋友们听到这个剧情就毛骨悚然吧，实际游戏就更令人发指。Crypto Sporidium 137这个外星败类具有心灵感应与激光武器两大法宝，后者可以直接将善良的地球公民化为灰烬，在游戏中可以见到慌乱逃窜的年轻少女与年迈的老人，这些无辜的人都无法逃过Crypto Sporidium 137的杀戮，当玩家亲自操作这个家伙进行扫荡杀戮且没有任何抵抗时，我们真的获得了游戏的快感吗？？虽然笔者明知道本作的设计初衷为恶搞+另类，但当我亲自进行了几次谋杀之后我就无法进行下去了，我手中操作的角色是那么令人憎恶，我又怎么可能继续操作它进行这些罪行呢？？对于Crypto Sporidium 137激光武器的杀戮行为来说，更让人无法忍受的就是它的心灵感应能力，这个能力能够控制人类进行你想要进行的动作行为，到最后由于心灵感应能量的扩增，被控制方会头部爆炸而死……死状甚惨，死之前还要受到这样的侮辱与摆弄。我对这个游戏已经无法忍受了，对于这个游戏的制作厂商更是充满愤怒。本作破坏了人性道德的标准，如果哪个玩家进行这样的游戏却还感受到了些许快乐，那他定是需要去看心理医生了。

【犯罪生涯 帮派战争】

PS2/XBOX/ACT/KONAMI/2005.11.22

很难想像KONAMI这样让我崇拜的公司出于什么目的代理了这样一款游戏，虽然市面上暴力血腥游戏众多，但大多是表演味道十足，让玩家体验到无法无天的放纵后，很自然的能够和现实生活相分化。本作则不然，他非但不避讳一些引导性犯罪的细节，反而将这点公开化，放大化，以前有些媒体声讨游戏暴力我还认为是有些过激，但面对这样的作品我认为采取一些措施很有必要，如果未成年人接触了本作，暴力引导倾向可能会给他们造成很大的负面影响。

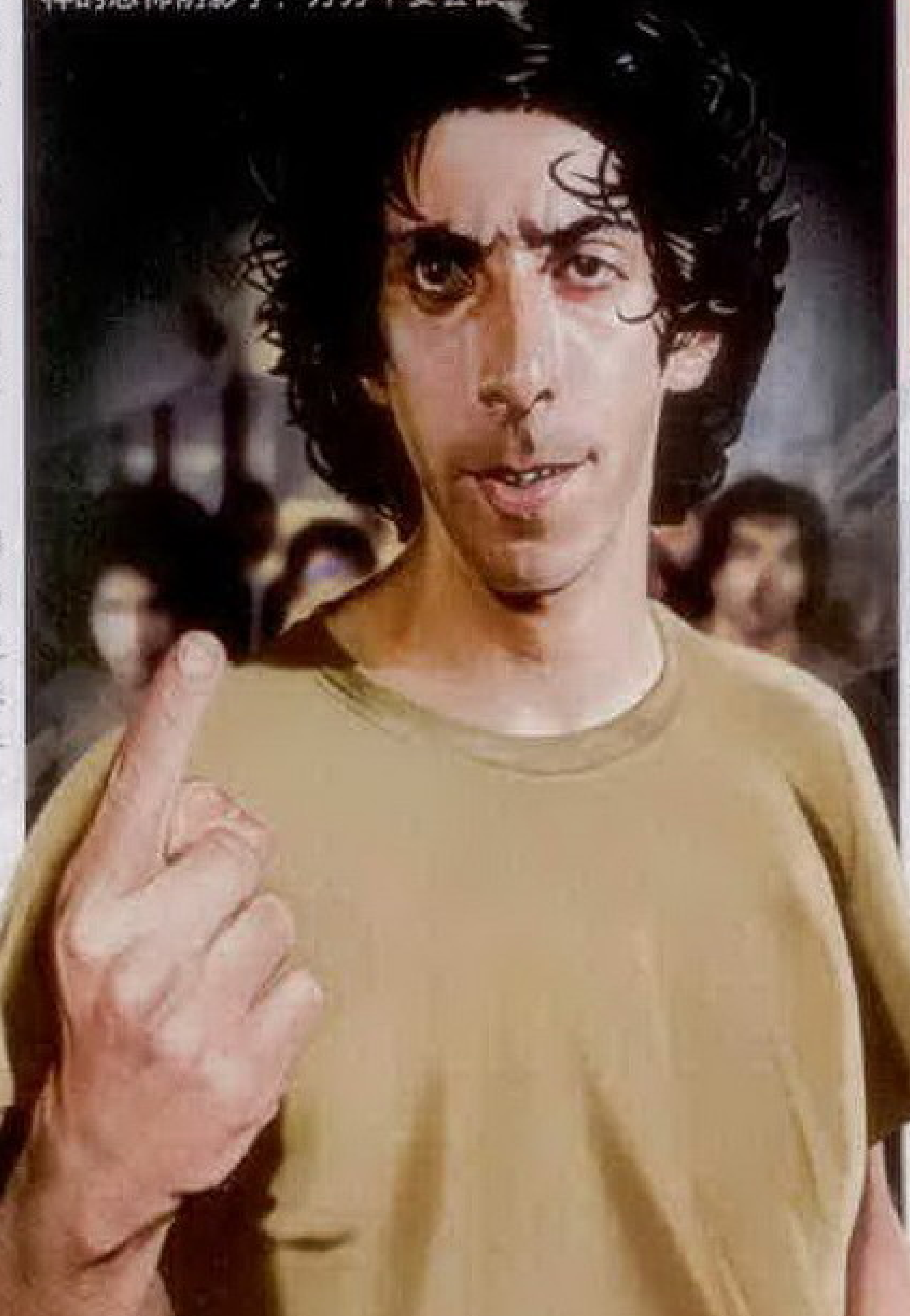
搞笑的是，游戏本身的素质非常糟糕，无论在画面素质还是在操作感上都无一是处。但犯罪生涯仍然获得了一定程度的市场影响，原因就在于作品贴近真实暴力的细节刻画。游戏开始玩家扮演一个未见过世面的小混混，江湖中的第一课就是老大告诉你想在这里混就要学会打倒对手，于是开始了打架教学……之后就开始了帮派之间无休止的暴力争夺。游戏中可以使用各种凶器对对手实行暴力打击，最终并不是简单的将对手打倒，系统中的残忍设定可以依靠暴力将对手击杀。游戏的格斗设定有重拳、轻拳和超重击，还有通过连击爆发出的致命一击。当把敌人生命打到一定数值以下再解决掉，便可以看到非常血腥的击杀画面。本作的情节设计十分单薄，为了最终获得权利的王作，玩家只有在各个场所实行所谓的暴力兼并，一次又一次的群殴，一次又一次的血腥搏杀似乎就是这个游戏的全部，说到这里，笔者自己都有些反胃，身为玩家的您相信就更不会选择这样一款作品作为消遣了吧。

【影牢2】

PS2/AVG/TECMO/2005.6.30

影牢2的诞生告诉笔者一个道理，那就是日本厂商做血腥游戏能比欧美厂商做的更有技术含量……可正因为这个技术含量，让接触过作品的玩家更难摆脱恐怖血腥的阴霾，那种回荡在内心深处的杀戮感久难忘却，这个作品更象毒品，正因为操作感和陷阱设计的虐杀能够很大程度的给玩家以满足感，所以就更沉迷其中，当敌人进入自己精心设计的陷阱时，夸张表现的陷阱虐杀效果能在当时给玩家充分的刺激感，但当隐藏陷阱都利用过之后，作品本身的暴力血腥和阴暗的风格给操作者带来的心理压迫慢慢体现出来，肯定会在一段时间内对作品产生相当的厌恶感。

游戏本身的陷阱虐杀是绝对的卖点，可以实现的虐杀手段众多，从斩杀刀具到空中的巨石压杀，从墙壁中出现的长矛到地板中出现的脚钳，被捕捉的敌人在玩家陷阱的发动下被多重打击缠身，最后悲惨死去。游戏中还突出表现了恐怖的场景陷阱，如果满足一定条件后，从场景中突然出现的隐藏陷阱将把敌人最为残忍的杀害。例如将敌人放入火炮中当炮弹放出，例如巨大的齿轮将敌人绞杀……先将敌人电固在墙壁上，再让其万剑穿身，等等酷刑都可以在游戏中实现。到了今天笔者回想当时的游戏经历都不禁打起寒战。奉劝各位玩家，不要让自己的游戏生涯有这样的恐怖阴影了，万万不要尝试。



【红忍】

PS2/AVG/TRANJI/2006.3.10

说了这么多暴力血腥的游戏，现在我们要介绍的是一款将众多销售业卖点夸张放大，为了获得销售利润而不惜将色情、血腥杀戮这些下等要素全部放置在游戏中的一款"极致"作品。这款游戏就是去年Tranji制作，Vivendi Universal Games发行的3D动作游戏"红忍-血河之舞"。其实游戏本身的剧情还是比较有韵味，故事叙述了年幼时遭邪恶的黑蜥派忍者灭门的女忍者红(Kurenai)，被武田一派的女忍者千代女所救，在学得一身忍术绝技之后，最终展开了复仇行动。可玩家朋友们可以仔细看一下这名所谓的"复仇忍者"，浑身红丝缎缠身，性感的身材凹凸有致，几处关键位置更是描绘的若隐若现，第一次见到这个角色时，我甚至认为这是个HGAME的女主人公。

进入游戏发生的一切就更让我这个传统动作游戏玩家无法接受，游戏中竟然特地为我们性感的"红"设计了色诱技能，当我们操作着美艳的主人公进入敌人腹地之后，遇到敌人暴露位置也毫不可怕，只要搔首弄姿，引来杀之就是了！先不说这个设计有多么的媚俗，因为这个角色的存在，忍者的形象都被摧毁。仔细想一想，估计被她这个美人计所吸引的不仅仅是游戏中可怜的喽罗，还包括我们这些被诱惑的男性消费者吧。作品除了充满色欲诱惑外，对杀戮与血腥也毫不遮拦。红所擅长的吊杀与瞬刻（一击杀）在技巧成功后敌人都会被残忍杀害，特别是瞬刻，在匕首狠狠割破敌人大动脉时，血如泉涌与敌人痛苦的呻吟至今仍然停留在笔者脑海中，实在血腥残忍的可以。如果您是个有品位的玩家，这款游戏一定会让您感受到鄙俗不堪，加上血腥交织更是让人难以坚持。色字头上一把刀，不要轻易尝试哦。



一性感背后就是如此血腥的杀戮。

【搏击玫瑰】

PS2/FIG/KONAMI/2005.11.9

KONAMI的制作风格通常是超凡脱俗，惊人的创意与敬业的游戏制作风格给玩家留下了良好的印象。去年搏击玫瑰这款作品的推出让我对KONAMI的印象大打折扣，至今我都不敢相信，这样一款毫无动作感可言，纯粹依靠出卖色相而换取销量的作品出自我尊敬的KONAMI之手。虽然后来我得知本作为Yuke's开发、KONAMI代理发行，但我对于KONAMI代理这样一款低俗作品而深感失望。

游戏本身是一款女子摔跤动作竞技类游戏，游戏中身材如此惹火的女性角色进行摔角搏杀本身就是很残忍的事情。这里不得不佩服Yuke's的创意，如此暴露性感的角色与动作幅度超大的女子摔跤相结合，必然会满足大多数人视觉满足的需要。游戏中角色各种技术动作后面全部充斥着肉体的纠缠与超乎寻常的性感位置暴露。如果这款游戏的操作感稍微能让笔者接受也好，可惜本作无论是打击或是背投都僵硬之极，丝毫体现不出一款动作游戏应该有的细致操作与动作震撼。作品为了效仿DOA的话，那也只是一款相当粗陋的赝品。DOA在性感背后至少还有美感与相对上乘的操作感，可这个作品有的只是粗俗的肢体暴露。接触这款作品是对自己品性的一种贬低，但愿今后的游戏市场少一些这样浮夸媚俗之作。



PS2	本刊译名：恶魔猎人3 特别版			M
	CAPCOM	19.95美元	2006.1.24	
动作	DVD-ROM	美版	1人	363KB

系统变化

◆**进度继承：**如果你的记忆卡中存在原版DMC3的记录，则可以在DMC3SE中直接打开Vergil模式和Bloody Palace模式。不过除此之外，DMC3记录中的其它任何要素都不会被继承下来。在进行进度继承时要注意一下游戏版本，本次发售的DMC3SE是美版，只能对应美版DMC3。

◆**难度调整：**DMC3的美版和日版的难度设定上有所不同，美版的Normal难度大致相当于日版的Hard难度。而在DMC3SE的美版中，则将Normal难度调整为与日版的Normal难度相同。在Hard难度和Dante Must Die之间还增加了Very Hard难度。

在开始新游戏时还可以选择续关方式。Gold代表日版的续关方式，当Game Over时可以选择Continue，从关卡中的Check Point处接续游戏，而不必从头始本关卡。如果主角身上携带有Gold Orb，还可以直接原地复活。Yellow则代表原美版的续关方式，Game Over时只能从本关开始从头再打一遍，即使身上带有Yellow Orb也只能从上一个Check Point处接续，而无法原地复活。

◆**流程变化：**DMC3SE的主要流程与DMC3的差异不大，最大的差别是新增了Boss战：Jester（小丑），它在DMC3SE中会在第五关、第十二关、第十七关中出现与主角作战。使用Vergil进行游戏时主要流程与Dante并无差别，但是在某些Secret Mission的达成方法上稍有差异。



◆**特殊选项：**在DMC3SE的Option菜单中新增了Game Option项，其中可以设置Turbo Mode和Lock-on Cursor两项的开关。Turbo Mode即加速模式，此项选择On游戏整体速度会提高20%左右，适合对游戏已经非常熟练的的玩家。Lock-on Cursor则是锁定敌人时准星的显示与否。

隐藏要素

-游戏模式-

◆**Vergil模式：**使用Dante打穿一次游戏或记忆卡中有原版DMC3进度就可以开启此模式。

◆**Bloody Palace模式：**使用Dante打穿一次游戏或记忆卡中有原版DMC3进度就可以开启此模式。

◆**游戏难度：**Game Over三次之后开启Easy难度。打通Normal难度可开启Hard难度，打通Hard难度后可开启Very Hard和Dante Must Die难度。打通Dante Must Die难度可开启Heaven or Hell难度。

◆**Demo Digest模式：**动画欣赏模式。可以在这里观看播放过的剧情动画。

-特殊模式-

◆**Dante**

◇赤裸上身：以Easy或Normal难度通关。

◇DMC初代服装：以Normal难度通关。

◇马甲装：以Hard难度通关。

◇魔剑士Sparda：以Hard难度通关。选择这套服装发动魔人状态时变为Sparda。

◇超级Dante：以Very Hard难度通关。选择这套服装之后魔人能量无限。

◇超级Sparda：以Dante Must Die难度通关。选择这套服装后发动魔人状态时变为魔剑士Sparda，而且魔人能量无限。

◆**Vergil**

◇无袖上装：以Easy或Normal难度通关。

◇Nelo Angelo：以Hard难度通关。选择这套服装后发动魔人状态时变为Nelo Angelo。

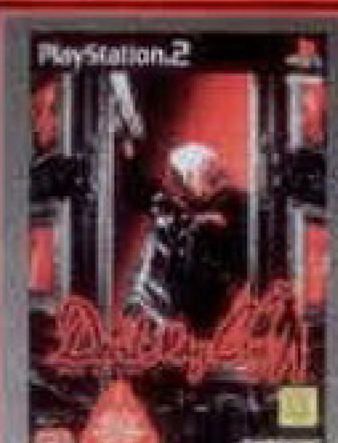
◇超级Vergil：以Very Hard难度通关。选择这套服装之后魔人能量无限。

◇超级Nelo Angelo：以Dante Must Die难度通关。选择这套服装后发动魔人状态时变为Nelo Angelo，且魔人能量无限。

◆**关于超级Sparda和超级Nelo Angelo**

以Hard难度通关一次之后就可以同时开启Very Hard和Dante Must Die模式，但如果此时跳过Very Hard难度、直接打Dante Must Die模式的话，只能获得超级Dante和超级Vergil服装。想要获得超级Sparda和超级Nelo Angelo服装，除了打穿一次Dante Must Die难度之外，还要打穿Very Hard难度，或者打穿Blood Palace模式。

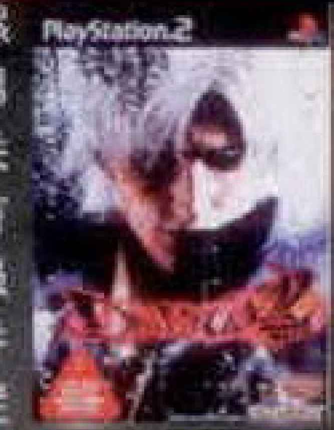
恶魔猎人Ⅰ（2001年8月23日）



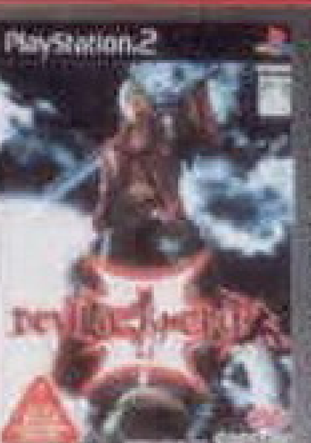
在《生化危机4》的开发过程中，CAPCOM的制作人们遇到了众多的阻碍，很多想法未能顺利实现。同时初期的一些设想，例如主角会因为感染病毒而获得超能力等等，也因为与“生化”系列的世界观设定不相符合而被弃用。机缘巧合之下，这些被抛弃的想法被综合成一个全新的原创游戏：《恶魔猎人》。欧洲哥特风格的场景和音乐，银发大剑的“现代魔剑士”，CAPCOM超绝的动作游戏制作功底，以及高潮迭起、令人欲罢不能的关卡设计，共同造就了这个经典之作。《恶魔猎人》做到了游戏性与观赏性的完美结合，将它称为近年来动作游戏的顶峰也并不为过。

恶魔猎人Ⅱ（2003年1月30日）

在《恶魔猎人》的大获成功之后，《恶魔猎人2》却让玩家们大失所望。制作者在2代中着力对主角的“酷”劲加以刻画，却忘记了潇洒的动作要以实力作为基础，在增加了很多华而不实的噱头的同时，忽视了游戏整体的爽快感和流畅度。主角Dante的动作设计令初代的玩家们颇为不爽，让人感觉是“为耍酷而耍酷”。在游戏整体设计上也失去了初代独树一帜的风格，节奏较为拖沓。虽然采用双碟装，但男女主角之间大量关卡雷同，而且没有任何联动关系。虽然《恶魔猎人2》并不能算是一款很烂的作品，但是显然已经辜负了《恶魔猎人》这个响亮的名字，最后没有获得预期的成绩也就不足为奇了。



恶魔猎人Ⅲ（2005年2月17日）



《恶魔猎人3》在故事情节上采用了前传的形式，厂商也宣布这将是回归原点的一作。但实际上，与其说他是回归原点，倒不如说它是综合了前两作中的一些亮点。制作者吸取了2代的教训，重新赋予了Dante流畅的动作，爽快感堪比初代。而在其它细节方面，则没有放弃一贯以来朝着“耍酷”方面的努力，新增的战斗风格系统、武器自由切换系统都使得《恶魔猎人3》的战斗更为华丽、也更加富有研究价值。在剧情编排上，也很好地刻画出了年轻Dante放浪不羁的形象。虽然不能说《恶魔猎人3》已经超越了初代，但它与初代各自在不同的方向上取得了成功，让《恶魔猎人》这个系列重新迸发出了生命力。

Bloody Palace 模式

Bloody Palace（血宫）模式长达9999层。每消灭掉一层的敌人之后，地面上会出现三条光柱。进入水属性光柱则前进1层，同时可以获得Green Orb补充体力；进入电属性光柱则前进10层，同时可以获得White Orb补充魔人能量；进入火属性光柱则前进100层，没有Orb补充。每1000层战斗场景会发生变化。每3000层游戏难度会提升一个档次。在9000层以上敌人会发动魔人状态。

Bloody Palace模式无法使用道具，也不能存盘。通关或者中途死亡之后会进行成绩结算，根据你所到达的层数来给予额外的Red Orb奖励。奖励和游戏过程中得到的Orb以及人物获得的经验值都会保留下来。要注意的是，如果手动选择退出游戏的话，是无法保留所获的Red Orb和经验值的。（图4）

Vergil 详解

风格

与Dante不同，Vergil只有一种战斗风格，即Darkslayer。初上手的玩家可能会觉得这种风格类似于Dante的Trickster，都是可以在瞬间高速移动，但实际上两者之间还是有很大差别的。Trickster的特殊风格动作（按○键发动）可以通过左摇杆来控制方向，而Darkslayer则无法自由控制移动的方向。随着游戏的进行，你可以得到战斗风格经验值并且让战斗风格升级。

Level 1：Air Trick

◆使用方法：○键

◆效果：Vergil会瞬间移动到自己当前锁定的敌人跟前。如果没有锁定的话，就会移动到离Vergil最近的一个敌人跟前。可以在空中使用。移动之后硬直时间很短，可以马上对敌人进行攻击。熟练使用这一技巧可以牢牢盯住你的目标，使用各种连续技进行不间断的追打。

Level 2：Trick Up

◆使用方法：按住R1键，再拉左摇杆的前方向＋○键

◆效果：Vergil会瞬间移动到自己当前锁定的敌人头顶的空中。如果没有锁定的话，Vergil会移动到自己当前所在位置的上方。可以在空中使用。Vergil没有二段跳，而跳起在空中时使用Trick Up就能获得类似于二段跳的效果。

Level 3：Trick Down



◆使用方法：按住R1键，再拉左摇杆的后方向＋○键

◆效果：如果Vergil跳在空中时使用Trick Down的话，就会瞬间移动到地面，但是所在的位置比初始位置要稍稍靠后一些。如果Vergil站在地面时同样可以使用这一技巧，效果相当于非常迅速地向后小跳了一步。

武器

Vergil有三种武器，分别是Yamato（阎魔刀）、Beowulf（战狼拳套）以及Force Edge（武力之刃）。虽然武器数量上比起Dante来要少一些，但是Vergil可以同时携带全部三种武器上阵，比起Dante只能携带两种武器来，招式变化更为多样。另外，Vergil的三种武器都只有一套基本连续技（Combo），而没有像Dante那样通过按键节奏变化而使出的多种Combo。

Vergil只有一种远程攻击武器，即Summoned Sword（幻影剑）。

Yamato

◆基本连续技：△△△

◇初期拥有技能。使用Yamato连续攻击三次。但前两次攻击Vergil并不会拔刀，而是使用刀鞘攻击。最后一击则是威力强大的拔刀横斩，覆盖了Vergil身体前方很大范围，对敌人有吹飞效果。

◆Aerial Rave：空中△△

◇初期拥有技能。跳在空中连续拔刀攻击两次，用来攻击高处的敌人十分有效，攻击范围也很大。使用此招还能造成较长的滞空时间，可以用来躲闪敌人的地面攻击，或者用于某些隐藏任务中达成特殊条件。

◆Upper Slash：按住R1＋左摇杆后方向＋△

◇初期拥有技能。Vergil会拔刀将敌人挑上半空，然后再按△可以追加打击。收招硬直较大。

◆Rapid Slash：按住R1+左摇杆前方向＋△



◇可花费Red Orb购买的技能。Vergil向前方高速冲刺，并且在身体周围快速斩出数刀，形成一片刀光。玩过DMC3、使用Dante与Vergil战斗过的玩家肯定对这一招印象深刻，因为Vergil使用此招时身后留下来的刀光仍然有很强的攻击判定，很难躲避。但由于此招前方的攻击判定并不强，而且收招硬直较大，使用Vergil进行游戏时此招的威力其实不如想象中那么大。此招可升级为Level2（需要Darkslayer Level 3），攻击力更为强大。

◆Judgement Cut：按住△蓄力再释放

◇可花费Red Orb购买的技能。也就是次元斩。Vergil会向远处放出一道圆形刀光，可配合锁定来准确命中敌人。此招可升级为Level 2（需要Darkslayer Level 2），升级后使用此招时连按△可以多次切割敌人。



Beowulf

◆基本连续技：△△△

◇初期拥有技能。Vergil使用拳脚攻击敌人，速度和威力都令人满意。当然，由于并没有使用武器，距离和范围就比较小了。适用于对付单个敌人的场合，收招硬直也不大。

◆Starfall：空中△

◇初期拥有技能。从空中向下猛烈的突击，威力很大，收招硬直较长，可作为空中追打之后的结束技。可升级为Level2（需要Darkslayer Level 2），攻击力更为强大。

◆Rising Sun：按住R1＋左摇杆后方向＋△

◇可花费Red Orb购买的技能。从地面开始连续踢腿，将敌人踢至空中，Vergil自己也随之跳到空中追打。可以接续Starfall。



◆Lunar Phase：按住R1＋左摇杆前方向＋△

◇初期拥有技能。向前旋转的连续踢腿，攻击力很大，但攻击范围较小，一般用来对付单个敌人。可升级为Level2（需要Darkslayer Level 3）。

Force Edge

◆基本连续技：△△△△

◇初期拥有技能。这套连续技中Vergil实际上是同时使用Yamato和Force Edge的"二刀流"，但攻击范围比Yamato的连续技要小，不过硬直时间也短一些。

◆Helm Breaker：空中△

◇初期拥有技能。从空中对地面大力的斩击，攻击力强大。可升级为Level2（需要Darkslayer Level 3）。

◆Stinger：按住R1＋左摇杆前方向＋△

◇可花费Red Orb购买的技能。向正前方猛烈的突刺撞击，发动速度快，前方攻击判定强大，比Rapid Slash更为实用。可升级为Level2（需要Darkslayer Level 2）。



◆Round Trip：按住△蓄力之后释放

◇可花费Red Orb购买的技能。Vergil会将剑投掷出去并在前方空中盘旋。除了用来达成一些特殊条件之外作用不大，只能用来耍帅。

◆High Time：按住R1＋左摇杆后方向＋△

◇初期拥有技能。Vergil会用剑将敌人挑到空中。如果此时按住△不送开的话，Vergil也会跳到空中，然后可以对敌人进行追打。可接续Helm Breaker。

Summoned Sword

◆基本射击：□

◇初期拥有技能。向前方放出幻影剑攻击敌人。初期的发射速度较慢，可以花费Red Orb进行升级，升至最高级别之后发射速度令人满意。

◆Spiral Sword：按住□然后释放

◇可花费Red Orb购买的技能。Vergil会放出数把幻影剑围绕自己的身体盘旋，起到护身的作用，靠近的敌人都会受到伤害。随着幻影剑不断命中敌人，数量也会逐渐减少。需要消耗两格魔人能量。



◆Sword Storm：使用Spiral Sword之后，按住R1＋左摇杆前方向＋△

◇习得Spiral Sword同时也会获得此技能。Vergil会将身体周围盘旋的Spiral Sword放出，令它们围绕在当前锁定的敌人身边，然后刺向敌人。当然，使用此招之后Vergil也就失去了护身的Spiral Sword了。实用度不高。

◆Blistering Swords：使用Spiral Sword之后，按住R1＋左摇杆后方向＋△

◇习得Spiral Sword同时也会获得此技能。Vergil会将身体周围盘旋的Spiral Sword放出，令它们直线射向敌人。当然，使用此招之后Vergil也就失去了护身的Spiral Sword了。实用度不高。

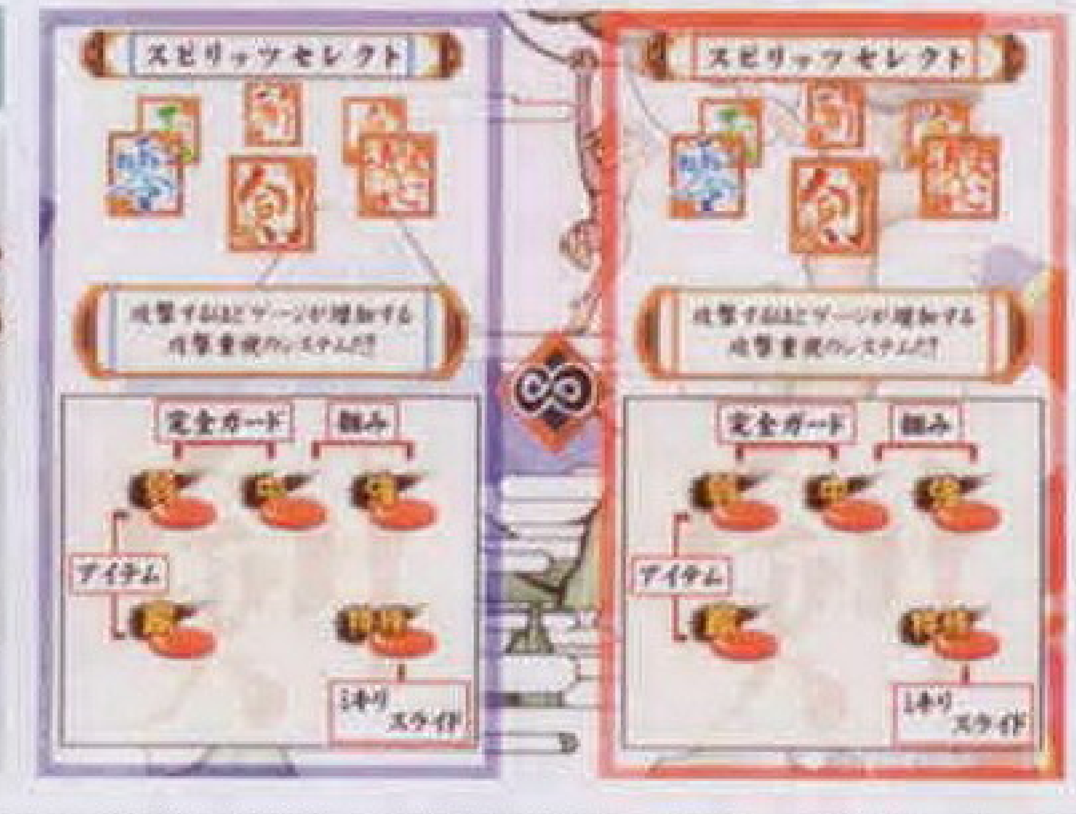
挑衅

Vergil的通常挑衅方式与Dante一样，都是按Select键。当Vergil手持Beowulf或者Force Edge的时候，成功挑衅后可增长2.5格魔人能量。当Vergil手持Yamato的时候，可以增长2格魔人能量。不过使用Yamato挑衅之后不要做任何动作，Vergil还会保持挑衅姿势一直站立，此时魔人能量会自动缓慢回复。

◆Vergil还有一种特殊挑衅动作：当他使用以Yamato作为结束动作的连续技之后（包括Yamato基本连续技、Upper Slash、Force Edge基本连续技），不要继续进行其他动作，则Vergil会做出将Yamato收入鞘中的动作，此时也可以增长1格魔人能量。如果在此过程中做出其它任何动作（移动、跳跃、攻击等），则挑衅动作会被Cancel掉。

[点评人:大怪]





天下第一剑客传

我所钟爱的侍魂系列终有一天将全系列角色全部收录，并增添了众多个性新生角色，这个愿望在以前也只能停留在梦幻中。重生后的SNK在2006年给所有侍魂FANS带来的侍魂—天下第一剑客传却让这个几乎不可能实现的梦想成真……SNK以往的游戏制作通常难以驾驭这样众多的角色出场，但本作的综合素质还是非常令人满意的。

PS2	游戏原名：天下第一剑客传			
	SNKPLAYMORE	7140日元	2005.1.26	CERO 12
格斗对战	DVD-ROM	日版	1~2人	100KB

刀剑格斗类游戏经典之作系列人物大集合 重新焕发活力，令老玩家感动不已！

游戏本身虽然已经推出了数月的街机版，但由于国内街机事业的低迷，本作品只在数个大城市店铺中引进，北京却难见踪迹，大怪经过了数月的等待，才在PS2平台上见到了这个期待已久的侍魂新作。SNKPLAYMORE本次的天下第一剑客传在本质上实际是一个乱斗合集类的作品，多达40名可操作角色的豪华阵容与6种的繁多剑质相结合，任何剧情都会显得苍白无力与特定牵强。如果换成其他系列作品，将如此众多的要素进行结合必然会出现混乱破碎的游戏结构。但侍魂由于一直存在的角色魅力与系列作品已经形成的固有作战风格形成了厚重的制作基础。天下第一剑客传将这些看似繁杂无法统一的剑质与角色巧妙的调整与编排，而今终于能够结合在一起，为我们上演了一出侍魂历史中从来没有过的大会串，这本身就足以让侍魂FANS们疯狂了。由于侍魂本身就属于视觉系格斗作品的典型，角色魅力一直与作品魅力平行发展，所以这次的天下第一剑客传必定能够让角色操作欲望强烈的玩家充分享受到角色操控的快感。

客观的说，本次的PS2移植版制作得中规中矩，并没有过多的出新之处。购买本作的玩家多半还是为了练习切磋一用，从这个角度上来说，这个移植版已经能够满足我们的试合需要了。大怪进入练习模式后，最让我印象深刻的还是角色选择画面，横向纵深分布的40个角色气魄十足，在我的印象中如此众多角色的选择画面在2D格斗作品中还是首次。只要您是个真正的侍魂爱好者，看着这么多熟悉的面孔且都可以操作那种兴奋非笔墨可表啊。随后必须进行选择6个剑质更是突破传统，除了最后一个“剑”剑质之外，其他五种剑质您都可以在侍魂多个系列作品中找到位置对应。“怒”更接近系列首作，虽无花哨技巧但却威力十足，“真”剑质几乎就是真侍魂的翻版，全角色都可以实现的秘奥义与Q版变身让老玩家感动。“斩”剑质自然就是斩红郎无双剑的克隆，空中可以防御这一点就足够强大……“天”剑质相仿侍魂四—天草降临，这个剑质虽然将连斩重新编排并适当缩减COMBO数，但原作中一闪，怒气爆发等特点全部保留，是绝对的万能剑质。“零”完全复原侍魂零SP的操作架构，丰富的移动技巧、移动抵消与无之境地的逆转性能相结合，是个能给对手施加巨大压力的剑质。新生的“剑”这个剑质专为达人所创，独有的“见切”能够经常实现抵消防御硬直实现防御反击的作用，如果熟练掌握几乎可以说是理论最强的剑质（虽然在实际对局中不可能实现）。游戏中如此众多的剑



↑如此气势的角色选择画面让资深玩家热血沸腾，本作囊括了历史中所有出场角色！（SD侍魂除外）

质搭配如此众多的角色，能够形成的组合无法计算，更可以实现用最为合适的剑质来弥补角色本身的缺点，为作品本身的角色平衡性提供了一个变量。这里比较突出的是体积最为庞大的腐外道，本身并没有突出的近战打击技巧，但如果选择了“天”，在对手倒下后就可以先使用地面固化技巧214P，再利用天的绕后移动能力与天的连斩系统与背投多择，大大提高了这个角色本身的实力。这样的搭配组合在游戏中屡见不鲜，我们可以经过细致的挖掘挑选出心中最爱角色最适合的剑质，这样做很有可能形成特殊的化学效应，让角色本身的实力大大增加。这种活跃的组合与角色实力不断浮动的自由性，在侍魂系列中还从来没有出现过，这是新生侍魂在系统方面最大的革新。由于角色众多，本作的角色平衡性方面是不可能做到完美的，但我们可以清楚地看到制作小组将原作中王道角色进行了能力修改，以配合整体角色能力的平衡。例如在真侍魂中呼风唤雨的不知火幻庵、在侍魂零中王道之极的德川，这些老角色在本作中都进行了细致的属性修改，基本上处于中流水平。可惜的是，在老角色招数相性修改的相对合理的同时，新生角色的能力过强与“罗将神BUG”的出现在一定程度上破坏了游戏平衡性的完美，罗将神的变猪LOOP（背投后打击抵消再次变猪）新生性感角色Iroha无理的两段跳跃配合强力空中道具的超级立回能力，现在已经成为本作中凌驾于其他角色的超强性能，虽然前者属于BUG已经被官方禁止使用，但后者的强大能力已经成为了众人追捧的对象，鄙人对于如今漫天“女仆”操作者的现况还是比较失望的，总是有极端突出的性能角色，这恐怕已经成为了SNK制作格斗游戏的特点，从零的德串川到KOF2004的堕龙，虽然本作中Iroha的能力还未到逆天，但恐怕天下第一剑客传的修炼过程中，攻坚Iroha必然会成为每一个练习者必须掌握的课程……

游戏本身的美术表现力依靠新生基板的强大能力在背静方面刻画突出，画匠们精心勾绘的人物画像也表现力十足。但也许是角色太过众多，游戏本身的角色渲染却仍旧停留在MVS时代的水平。作为移植版，游戏本身过长的读盘时间也为这个作品降色不少。本次移植版区别于街机作品的最大特点在于几个新生角色的添加与三个新生剑质的塑造。新生的“魔”“兽”“禁”三个模式凌驾于原有剑质，可以进行适当娱乐，而新加的角色与动物角色在性能方面更趋近无理，在笔者看来也只有娱乐作用。（具体出现条件请看本期铁板烧）。也许对于一个移植版来说本作确实属于中等水平，但对于一个侍魂爱好者来说，能够将刚推出不久的街机强力作品拿回家中练习这本身就是一种莫大的幸福。我们应该感谢SNKPLAYMORE没有局限于街机市场的利润而推出了移植度很高的PS2版本，这个移植作品的推出对于急于接触侍魂新作却没有环境的玩家来说真的是一场及时雨，珍惜且享受吧。





【点评人/小沛】《天下第一剑客传》的集大成是所有玩家有目共睹的，不过众多的人物还好说，众多的系统实在是让人头痛，什么“天”、“剑”、“怒”……玩家还得了解每个人最适合的系统，感觉玩这个游戏时特别的累。所以这款游戏很可能造就两种极端的玩家，一种是仔细研究系统的重度玩家，另一种就是什么都不管的随意派。个人认为游戏设计得这么复杂实在是没必要。另外本作的新人物也不怎么合乎一贯的风格，人设方面除了IROHA外没有能够给人留下深刻印象的，而IROHA本身又有点贴近DOA风格……

B



【点评人/唯夜】SNK还是能做出一些好东西的，虽然是吃老本，但还是有滋有味。侍魂系列本来就以众多形象特色迥异的个性人物为一大亮点，这次的新作算是做了一个大合集，从老作品到“侍魂 零”所有人物悉数登场，角色够多够全，这一点的确就很有吸引力。此外本作的打击手感也相当好，不失2D刀剑格斗的神韵，在系列一向讲求的“一招一式间的攻防”与连续技之间找到了一个不错的平衡点。人物的设定兼具“流行”与美形，颇具特色和神采，但个人觉得场地的多层背景似乎不妥，尤其是对战中移动起来它们更像是几片剪纸，此外家用机版的读盘时间略微有些长。





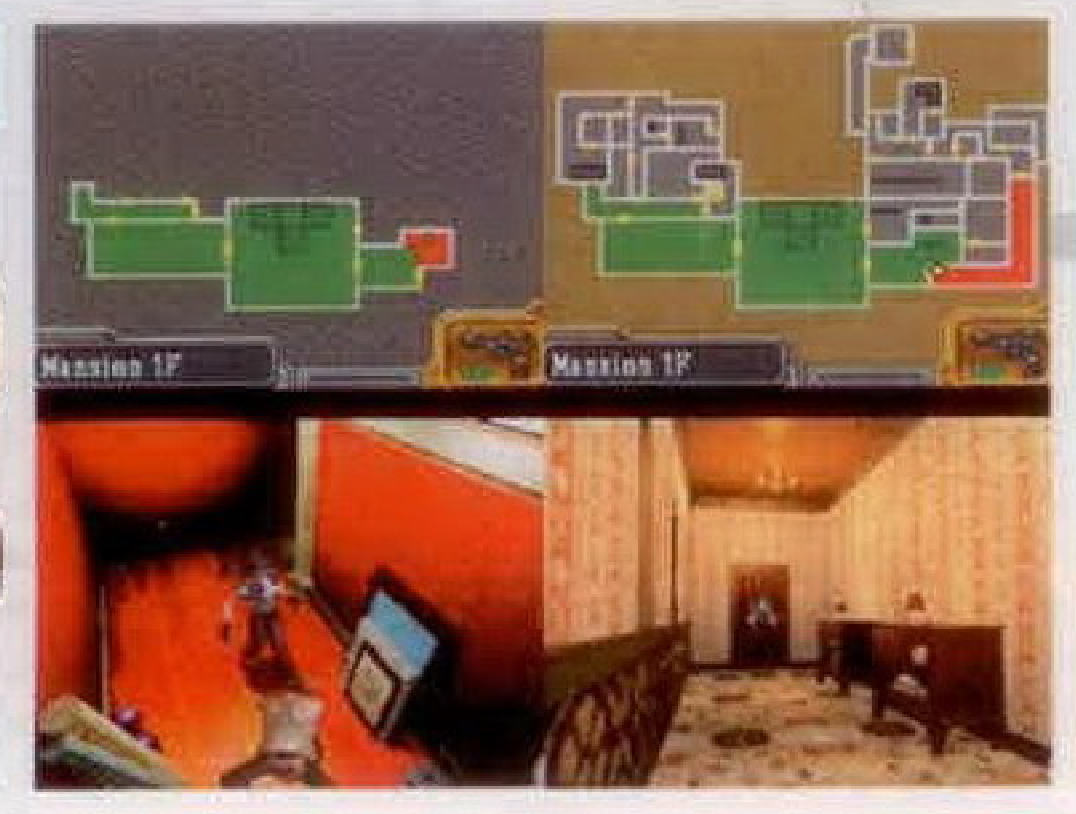
【点评人/雪飞】期待已久的作品终于入手，本作确实没让我失望。本作的角色众多，集系列之所长的精美人设绝对可以让侍魂系列FANS满意，为玩家带来的是与时代同时进步的新侍魂。游戏中的模式众多，并且是多系统，巧妙的设计可以让玩家长时间游戏也不会产生厌恶感。背景的画质优秀，音乐更是让人热血沸腾，绝对让玩家欲罢不能。各个角色的平衡性相对良好，游戏中几乎没有绝对的强人。本作也有一些缺陷和不足，游戏的读盘时间实在是太长了，战斗的时间很短却要消耗很长的时间会让玩家觉得恼火，此外人物的渲染也相对欠缺。



不知火幻庵、德川等老牌实力派角色在本作中的能力并没有想象中突出，新角色的强大性能让老玩家感到不适。

[点评人:小沛]





生化危机 死寂

《生化危机》1代在整个系列当中应该说是非常出色的作品，因为一般的游戏在初代时往往缺陷很明显，而本作则无论在整体风格或是细节的谜题方面，都为以后几代奠定了坚实的基础。所以难怪后来在NGC上，本作又重新推出了一遍。这回NDS上复刻的作品可以说是保留了PS版的原汁原味，但同时在操作方式以及谜题的设置上又尽量满足了NDS的独特设计。

NDS	游戏原名：BIOHAZARD Deadly Silence			CERO 18
	CAPCOM	5040日元	2005.1.19	
动作冒险	卡带	日版	1-2人	1Gb

CAPCOM首部经典恐怖大作在掌机上重生，《生化危机 死寂》为原作增添更多精彩！

在公布了许久之后，NDS版的《生化危机 死寂》终于发售了。记得最早看到CAPCOM公布的游戏画面时，总觉得没有多大兴趣，也许是因为画面放大之后显得粗糙，所以之前还真是对这款游戏没抱什么希望。一直到拿到游戏之后，我才真正感觉到这款游戏的品质，同时对CAPCOM的敬业表示钦佩。

首先在画质上，本作基本保持了原来PS版中所有可见的效果，而人物的处理则要比PS版更好一些，这也可能是因为画面小显得精致，不过本作在背景的色彩上却没有原版中那样鲜艳，甚至画面整体偏暗，在光线较亮的地方都看不清屏幕。而在游戏过程中，原来PS版里繁琐的开关门和上下楼梯的画面虽然存在，但玩家可以用A键来跳过这些画面，算是方便了不少。另外，最早PS版中的CG动画在本作中也都得到了保留，而在过场动画方面本作更是有全程配音，虽然音质会有一些小的损失，但能做到这个程度已经很难能可贵了。《生化危机 死寂》的控制这回也做了相应的改进，比原来更容易操作，而且还加入了一些新特性，如弹药即时补给、180度转身、一闪等等。所谓"一闪"就是当玩家进入某些房间时会自动切换到第一人称视角，玩家需要以触摸的方式来控制主角使用小刀将房里的敌人消灭，而只要在敌人攻击前的一刹那挥刀就可以完成一闪，敌人也就被一击毙命。

NDS版《生化危机 死寂》这次充分利用了卡带的1Gb容量，其品质基本超越了PS上的初代作品。其具体特点大约可以总结为以下几点。

第一，画面显示的特殊改良。当初游戏刚公布的时候，画面的确是惨不忍睹，而且上下屏的分工也不是很明显。如今玩过之后才发现，其实际的游戏画面确实超过了PS，但可能还没有发挥NDS的最高水平。在一些小细节方面的表现则尤为突出，像子弹弹壳弹出的轨迹、在路灯旁乱飞的飞蛾等都刻画得较为细致。这里不得不提一下双屏的用处，本作的上屏是用来显示地图的，无疑非常方便。而且这类速度较慢的游戏不像赛车那样让你无暇去顾及地图，所以这样的设置对于《生化危机》来说当然是最方便不过的了。在画面部分，本作算是比较出类拔萃的，唯一的缺点也就是光线太暗，也许这是为了突出游戏的恐怖阴暗气氛，但CAPCOM忘记了这不是在电视上玩的，NDS本身的液晶偏暗，而且还不能调节亮度，玩久了还真是觉得眼睛很累。

第二就是音乐。优秀的恐怖游戏当然不能缺少提升恐怖气氛的音乐和音效，《生化危机 死寂》的音乐和音效同样非常出色，虽然明知道这次的音乐是从PS的第一代照搬过来的，可现在重新听的感觉还是非常亲切，而且感觉和现场气氛非常搭调。这里推荐大家玩这款游戏的时候一定要戴上耳机，特别是在晚上。首先是画面会清晰一些，另外就是音效会更清楚地传到你的耳朵里，感觉真的很刺激哦！

《生化危机 死寂》既然是移植的作品，那么在操作上当然也基本继承了该系列一贯的特色，重复的部分也就不用多说了。重点讲讲这次在操作上的一些改变，首先就是借鉴了《生化危机4》的刀、枪分开使用，而且操作方法也一样：按住L键举刀，按R键举枪。另外，本作还加入了180度转身，这个系统当然在以前的1代中是没有的，而有了这个貌似无关紧要的系统却着实在某些关键时刻起到相当大的作用。

除了基本操作外，本作游戏中的谜题在包含了以前的内容外也加入了许多专门对应NDS触摸屏的新谜题。这些谜题的设计都非常新颖，当然也让游戏的过程变得更加富于探索性，不至于一切都是按照老样子来进行。就算是这一系列的老玩家，也可以把它当作是一款新作来重新研究一遍。对应触摸屏的还有近身匕首战。前面说了，当玩家进入某些特定的场景后，会强制进入第一人称视角状态，然后必须用匕首对敌人进行攻击，这里的攻击就不是按键了，而是需要在触摸屏上划出匕首的攻击轨迹，从而挥动匕首，攻击敌人，划动速度快就可以形成连击，同时把握时机还可以形成一闪。说实话，这个系统在当初公布之后很多人都不看好，但是实际游戏过后发现，这个系统是非常不错的，起码省子弹，而且紧张感十足，一闪成功后的爽快感也很不错。可能会有人觉得不太方便，因为突然进入匕首模式让人措手不及，来不及拿笔，其实直接用手不更爽吗？

《生化危机 死寂》属于NDS上为数不多的复刻类游戏，虽然与《马里奥64DS》相比革新不是很大，但也可以算是移植完美排名第二位的游戏了。其1Gb的容量更证明了游戏内容的充实，而联机作战也让该作的乐趣大幅增加。同时在看到了这款游戏的品质后，我们似乎也有理由期待CAPCOM也许能够在未来将更为经典的《生化危机2》也搬到NDS上，虽然只是希望，但起码这个作品给了我们期待的理由。

《生化危机 死寂》在细节方面真是没话说，不知道大家试过没有，在吉尔站在画面中不动的时候，如果你用触笔碰她，她可是会有反映的。





【点评人/唯夜】游戏的品质比我预先想象的要好，画面也没有像之前所公布的图片里那样的惨不忍睹。CAPCOM为配合NDS的触摸屏而修改和增添了不少谜题，游戏流程也有一些变动，还是彰显了一些诚意的。我并不是要把家用机和掌机拿来硬做比较，但毕竟有BIO1代的重制版珠玉在前，这个老1代的移植版一般也就是被一些玩家用来怀旧，或者让一些以前没有接触过它的人尝试一下。这次新追加的联机合作模式以及小刀任务模式看起来有些意思，不过可惜的是前者没有体现出多少协作性，后者的难度又不够高。

B



【点评人/大怪】生化危机一本身就是经典中的经典，没有这款作品恐怖AVG就不会像今天一样的流行。CAPCOM的这次复刻制作得还是比较厚道的，除了在画面上比较完美的复刻了原作之外，还活用了NDS的触摸屏实现了触摸打击。游戏中还配合触摸打击系统增添了CAPCOM的招牌动作要素一闪，利用匕首触摸实现一闪的时候感觉还真是豪快。作品唯一的缺点是由于屏幕过小恐怖AVG的气氛体现的不足，不过由于掌机的便携性我们可以躺在床上插上耳机将照明设备关上进行游戏，那样的话气氛怕是要超过原作喽。





【点评人/雪飞】能够在NDS上玩到这么原汁原味的《生化危机》实在令人感动。除了部分谜题的设计是专门对应新主机外，其他一切都是原样照搬，这个冷饭也许是搁置时间太久了，现在吃起来还真觉得挺香。本作既然是复刻，那么也就没必要对素质做过多的评价了，PS上的1代是神作，本作同样也是。而新加入的谜题又使这款游戏的可玩性还有新鲜感提高了不少，以至于不管玩没玩过原作的人都可以尝试一下本作。只不过这款游戏的画面实在是太暗了，只有在晚上玩的时候才觉得舒服一点，白天很难看清。



当初PS上的《生化危机》可谓开创了该系列的辉煌道路，如今NDS移植这个游戏虽然是在炒冷饭，但的确还是值得重玩一遍。

[点评人:荇菜]





恶魔猎人3·特别版

不知道何时开始，"特别版"、"加强版"也开始在TV游戏界盛行起来。《恶魔猎人3》作为这两年CAPCOM作品中较为受到好评的一部，也免不了出个特别版榨取剩余价值。以Dante的双胞胎哥哥、代表邪恶力量的Vergil作为这个特别版的卖点，算是颇能吸引据冠们的目光，不过除此之外这个特别版的其他内容则显得比较苍白。当然，既然价钱并不昂贵，各位也不要抱怨太多了。

PS2	游戏原名:Devil May Cry 3: Special Edition			M
	CAPCOM	19.95美元	2006.1.24	
动作	DVD-ROM	美版	1人	363KB

最灿烂的"双子对决"，引爆现代魔剑士的传说
梦想成真，这次让你体味邪恶魔力驱使下的超凡力量！



↑Vergil的动作虽然不如Dante花哨，但威力强大，气势十足。

在CACPOM近两年的作品当中，《恶魔猎人3》应该算是较为成功的一部。拥有"现代魔剑士"之名的银发帅哥但丁在这部作品中一扫二代以来的颓势，重新成为"最酷"和"最强"的代名词。尽管DMC3受限于日本游戏市场整体低迷的大环境，未能再现初代的辉煌，但仍然在玩家中留下了不俗的口碑，也让人们重新拾回了对这个系列的信心。眼下，CAPCOM已经公布了PS3版本的DMC4开发计划，不过那毕竟还是遥遥无期的事情。在翘首企盼的这段"空窗期"里，《恶魔猎人3·特别版》（简称DMC3SE）不失时机地出现了。

DMC3SE的最大卖点当然是但丁的孪生兄长维吉尔作为可选用角色登场。如果你的记忆卡中存在原版DMC3的存储进度，或者首先使用但丁通关一次，就能使用维吉尔来进行游戏了。每个玩过DMC系列的玩家一定都对维吉尔那无比强大的邪恶力量印象深刻。和但丁一样，维吉尔同样也是魔剑士血统的继承人。在野心的驱使之下，他成为但丁最为强大的敌人之一。在DMC3中，他不但多次出场挑战但丁，更作为最终BOSS出现。其实在DMC3的某一个关卡中，也可以通过2P手柄的方式来控制维吉尔与但丁并肩作战，但那只不过是一个小小的噱头而已，并没有什么实际的意义。但在DMC3SE中，玩家们终于可以真正的使用他那些极富魄力和杀伤力的招式来斩妖除魔了。

比较令人失望的一点是使用维吉尔进行游戏并没有单独的剧情和关卡流程。开始游戏之后你可以看到一段新增的开场动画，但也仅此而已。维吉尔的关卡与但丁完全相同，关卡之间也没有任何剧情作为衔接。在原作中有数场但丁和维吉尔之间的对决，而当你使用维吉尔来进行游戏的时候，对手并没有像你想象中的那样换成但丁——尽管他的衣服颜色由维吉尔所穿的蓝色变成了但丁所穿的红色，但所使用的招式则完全是维吉尔的版本。也就是说，你其实是在和自己的一个"克隆体"交手而已，这实在显得有些滑稽。与其说维吉尔的流程部分是一个"新增模式"，倒不如说它只是原作基础上的一个"隐藏人物"而已。附带一提，DMC3的女主角也仍然不能选用，也算是一个小小的遗憾吧。

不过，与剧情缺失、流程雷同的遗憾相比，在动作系统方面，使用维吉尔和但丁来攻关则是全新的感觉。在DMC3中，但丁的能力是逐渐增强的。一开始他只有几种基本武器，要随着游戏流程的进展才能得到新的火力，而且他最多只能携带两种近战武器和两种枪械出战。但丁在初期甚至不能发动魔人状态，要等到第八关的剧情之后才可以释放出强大的魔人能量。而维吉尔则不同，他从初期就拥有自己的全部三种近战武器，并且可以同时携带出战，随时自由切换。这意味着他可以使用比但丁更加变化多端的连续技。这三种武器都可以通过升级来附加新的招式，例如"拔刀居合"、"次元斩"、"日轮脚"等等。在原作中维吉尔作为敌方角色出现时，这些强力的招式一定都让各位玩家颇为头疼，而这一次则可以亲手使用它们了。当然，携带三种武器出战也给玩家们带来了一定的麻烦——如果不经过长时间练习的话，在激战中恐怕很难随心所欲地切换出自己想要的那种武器来。维吉尔的"枪械"只有一种，就是他所召唤的幻影剑。在游戏开始你可能会对幻影剑的性能非常不满，它的射速很慢，攻击力也并非十分强大。但是通过升级学得新的技能之后，幻影剑的威力才会真正爆发出来。你不仅可以提高它的射击速度，更可以发动"剑盾"或者"剑阵"，可谓是攻防一体。与但丁所拥有的四种战斗风格相比，维吉尔只拥有一种战斗风格，其特殊的风格动作是瞬间移动到自己锁定的敌人附近。这有些类似于但丁的"骗徒"风格（通过高速移动进行闪躲），但是更加难以操作，初上手时可能会让你很不适应，但是一旦熟练掌握之后就能使你如同附骨之蛆一样紧紧地缠住敌人、发挥出强大的威力。此外，维吉尔从一开始就能发动魔人状态，也使得他的整体实力更上一层楼。

除了新增的维吉尔这个角色之外，DMC3SE也还有其它一些新的要素。游戏厂商往往会针对欧美和日本玩家口味的差异对游戏难度作出一些调整，一般来说游戏的美版会比日版难一些，DMC3也是如此。美版DMC3默认下的"普通"难度，实际上相当于日版的"困难"难度。而在DMC3SE中，则将难度设置与日版的相统一。如果以前你玩的DMC3是美版的话，可能就会注意到这一变化。在游戏开始时还有"Gold"（金）和"Yellow"（黄）两种续关方式选择。"Gold"是日版游戏的续关方式，Game over之后可以直接从原地接续，而"Yellow"则是美版续关方式，必须重新从本关开头再打一次。DMC3SE还新增了"极难"难度，介于"困难"和"但丁必死"两个难度之间。总体上来讲，DMC3SE比DMC3提供了更多档次的难度以供玩家选择，因此也可以适应更多玩家的需要。DMC3SE还新增了长达9999层的"血宫"供骨灰级玩家挑战，原本只在剧情中出现的角色"小丑"也作为Boss正式登场（只可惜他的实力实在是太弱）。

总的来讲，作为一个资料片性质的作品，DMC3SE中并没有太多令人激动的新增要素。虽然使用维吉尔进行游戏对玩过原作的玩家来说是一个新的挑战，但没有新剧情和新流程难免让人有些失望。不过，考虑到本作包含了原作的全部内容以及其低劣的售价，也算得上是物有所值。它仍然是DMC系列的fans们不可错过的一部作品。





【点评人/无无】DMC3中的"双子对决"是游戏最大的卖点，年少轻狂的Dante和邪气逼人的Vergil各有特色，使得人们一直盼望着能真正有机会使用Vergil来进行游戏，所以这次"特别版"的登场也算是顺应民意了吧。令人有些失望的是单单一个Vergil还不足够撑起一部游戏。说到"骗钱"这回事儿，第一次一定要做得有诚意，就好像光荣公司的《猛将传》，第一次留下了好口碑，以后再从玩家腰包里掏钱也理直气壮一些。相比之下CAPCOM的功力就差一些了。另外，玩惯了Dante，对于Vergil的手感也不太适应，还需要时间去修炼。

B



【点评人/北斗】这次的SPECIAL版恶魔猎人3最大的变化应该就是但丁老哥维吉尔的加入了，将本作打穿一遍的话就可以使用维吉尔，当然，如果记忆卡中有前作进度的话则能直接使用。虽然是两兄弟，不过维吉尔和但丁使用起来的差别还是很明显的，前者的招式在花哨度上明显不如但丁，好在其攻击力的强大有效地弥补了这一不足。这次的美版难度降低到了日版的水平，在流程中加入了与小丑的几场BOSS战，可惜维吉尔篇基本上没有剧情可言，其余部分的新增要素都不少，不过与主游戏关系都不大。当然，不管怎样，本作的高素质还是绝对值得肯定的。





【点评人/猴子】《恶魔猎人3特别版》能够赶在过年前夕发售，使得许多中国玩家可以在春节假期中有这样一部游戏玩，真是一件很不错的事情。虽然号称是3的改版，但是打起来风格依旧硬派，手感依旧顺畅，人物造型依旧过酷。而新加入的可以操作但丁之兄维吉尔的剧情和任务模式也让使人觉得很新鲜，如果没有这个模式和挑战几乎无限迷宫的"血宫模式"的话，那么CAPCOM推出这个版本就显得比较多余了。此外本游戏包含的日美两个版本的难度以及其他的一些资料，使人们觉得CAPCOM在制作游戏是炒冷饭的手艺是越来越精进了。

B

游戏中Jester将三次登场向主角挑战，但只有第一次（第五关）是强制战斗，其他两次都可以直接跑掉。



【点评人:雪飞】



灵魂燃烧

本人可以算是IDEA FACTORY的忠实玩家，近年来该厂商的作品几乎全部认真游戏，其中的新纪幻想2和新天魔界系列都玩了两遍以上。而个人认为IDEA FACTORY的游戏都会有一段时间让玩家非常痛苦，会让玩家不知道自己该干什么，更不知道怎样才能战胜强敌，只得回头重新研究系统，做出多种尝试后才能继续进行，而本作却把这一点发扬光大！

PS2	游戏原名:ブレイジング ソウルズ			CERO 全年龄
	IDEA FACTORY	7140日元	2006.1.19	
战略角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	313KB

IDEA FACTORY游戏的人设一直受到玩家的青睐，本作继续保持传统，男主人公更是个性十足。玩家一上手便立刻可以感受到IDEA FACTORY特色，能找到那种只有在IDEA FACTORY游戏中才能得到的快乐感觉。本作的战斗部分继承了人气作品新纪幻想2的系统，并加以强化，人物的能力限制突破了100大关，玩家可以通过自己的努力培养出自己心仪的特色人物，可能是因为在新纪幻想2中出现的BOSS级怪物过于强大，玩家如果不改造出相当强力的武器便很难过关，因此在本作对人物的能力加以强化，使玩家不用再继续追寻传说中的神兵利器。本作中依然有多名个性人物供玩家选择，在固定的剧情战斗中几乎对出场人员没有限制，在剧情战斗中玩家也可以培养自己喜爱的人物，为玩家节省了一定的时间。可惜本作中新招募的成员全部都是一级，虽然玩家可以从零开始培养新人，但是却耗费了一定的游戏时间。

本作的最大特色就是将多种模式结合，因此本作并不能说是一款纯正的战略角色扮演游戏。这种将多种模式的结合虽然可以看做是厂商挑战自我的一种尝试，是一种值得赞扬的挑战，但是由于设计而会对玩家的正常游戏产生一定的不良影响。首先多种模式的结合使得战略游戏在战略方面失去了自己的特色，失去了至关重要的战略性，玩家只需要不断的战斗提升级别或者是不断的收集合成，改造出传说中的无敌武器防具便可以轻松过关。也许是因为涉及的类型太多，而导致“样样有样样不精”，失去战略性的战略游戏不可能成为优秀的战略游戏！在新纪幻想2中便有探索系统存在，但在新纪幻想2中并没有得到重视，如果不追求完美的人物收集甚至可以无视这一系统。但本作却将探索系统大幅强化，不单要消耗专有的探索点数，探索还影响着游戏的进行，如果不进行探索游戏根本不能继续，而且探索点数的取得并不简单。因为在固定剧情中可以得到但远远不能满足消费的需要，为此厂商特意设定了CC值和WP值的交换，玩家可以通过战斗中的连击获得CC点数，这样的做法却又使得一部分玩家不能顺利进行游戏，更使得一款多面向的游戏又成为FANS向的作品。

游戏中的冒险解谜部分更是本作的最大特点，但是在全3D的地图上，玩家很难可以仅凭视觉顺利找到传送点，而且在很多场景中都没有可以继续前进的传送点，而这样的场景却没有明显标志，导致玩家会浪费大量的时间在不能继续前进的场景中不断探索，到最后则是白费力气。冒险解谜还有一定的时间限制，如果不能在一定时间内完成解谜便会进入强制的自由战斗，虽然装备上通名可以延长时间，还有很多场所的解谜需要在战斗中完成，但在解谜并不能完成并强制进入战斗后，会让玩家产生很强烈的反感。必须依靠装备通名才能在解谜中使用新的技能，而那些需要特定技能的场所并没有明确指示。这样更是会使玩家产生混乱感，不知道自己目前的状态下能否在该场景找到传送点，更不知道是因为通名不足还是因为自己的解谜能力不足而不能继续前进，长时间的游戏后会令玩家产生放弃的想法。在战略游戏中加入新的要素确实是一种新尝试，也许会给玩家带来新的快乐，但个人认为本作厂商并没有反复斟酌的实验，没有想到新事物带来的负面影响。

本作在上市前，一直鼓吹是一款高自由度的作品，在现在的游戏市场上确实缺少这种提倡自由的作品。但是本作的高自由度却让我难以称赞本作中的剧情是跟场景同时出现，玩家想完成剧情便要到达新的场景，场景则是需要探索后方能出现。这样虽然有一定的自由，但是玩家却可以在探索点数足够的情况下到达本不该到达的场景，游戏的主线更不清晰。玩家在游戏初盘便可以到达终盘才能到达的场所，并可以引发主线剧情，忽略了游戏中盘的大段剧情。而玩家却并不知道自己到达的场所是现在不该到达的场所，面对的强敌是自己现在能力不能战胜的对手。这样的自由会使得玩家产生混乱，使玩家不知道自己到底该干什么，自己到底在干些什么，整个故事不能一气呵成，玩家感受的故事是由多个不连贯的片段组成，时间一长又会产生放弃本作的想法。真正自由的作品绝对不该是这样的作品，而是能真正的给玩家自由发挥的空间！



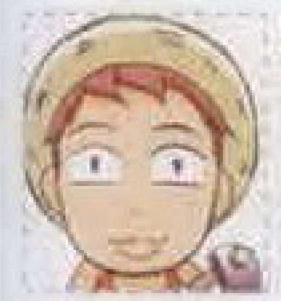
↑第一女主人公，她的父母都被赛罗斯杀害，但最后她并没被仇恨蒙蔽住双眼，而是为了大义放弃私人恩怨。

另外本作中的收集又被提升到了新的高度，本来的收集只是满足那些喜欢收集玩家的需要，而本作却完全无视那些对收集不感兴趣玩家的痛苦，玩家必须不断地尝试不断地收集才能顺利进入剧情场景，更让人难以接受的是多达一百多条的收集中并没有明确提示，玩家不满足该条收集其中之一根本不知道如何才能满足要求，更不知道满足条件后得到的新通名有什么作用。因此在游戏中经常会陷入进退两难的境地，看着手中的大量物品不知道哪些是有用的，更不知道怎样做才能得到有用的通名！

本作的多样设定却需要玩家拿出大量时间游戏才能体会到厂家的苦心，本作以上多种缺陷却使玩家很难继续进行。如果本人不是IDEA FACTORY的忠实玩家，可能会在游戏初期便放弃本作，但在拿出大量时间苦苦琢磨之后，确实从本作得到了前所未有的快乐，更觉得厂商在本作确实煞费苦心，并克服了以往作品中读盘过慢的缺点，只是在多个环节中的协调不足，仅想给玩家带来全新的游戏没有考虑到玩家的宝贵时间和游戏的耐心，希望以后不要再出现这样让人“弃之可惜，玩之郁闷”的作品。

B

多种模式结合面向各类玩家“战斗、探索、解谜应有尽有！华美的人设，个性的主人公，神秘的复制人演绎新故事！



【点评人/小沛】一直非常喜欢IDEA FACTORY的人设，本作的主人公们更让我满意，甚至连系列中的招牌人物大魔王之女西罗也可以使用。而本作的探索系统和冒险解谜虽然为游戏增添了新的色彩，但是却让人很难玩下去，让人很长时间内不知道自己到底该干什么。游戏中的敌人能力依然较高，但通过不断的练级和锻造武器便可以轻松过关，虽然可以让部分玩家得到改造和收集的快感，但却使本作失去了战略性，这样的作品恐怕会使战略游戏的玩家难以接受，希望厂商能在战略性上多下苦功，制作出真正依靠战略性征服玩家的优秀作品。

C



【点评人/唯夜】如果你不是这个系列的fan，那么估计你很难把这一作坚持下去。杂乱，恐怕会是你进行游戏一段时间后的最大感受。其实可以看出制作者的想法很多，但就是因为太多了，这些东西很多时候并不是被有条理地放在一起，而是变成了杂糅，令人感觉烦躁和无所适从。游戏引入了不少RPG和AVG的架构和要素，影响了战略性这一重心，与此同时，其战略本身做得也无法令人满意：敌AI不足，并且玩家本身的策略能力被淡化了——很多时候你必须练级到一定程度，否则就打不过去，这种硬性的设计已经显得比较低级了。也许游戏最大的亮点就在于它的人设了。

C



【点评人/大怪】灵魂燃烧：IF是SRPG后起之秀，从新天魔界开始这个原创作品层出不穷的SRPG工厂开始走向成熟。本作的推出，让我们感到IF向希望将SRPG这个传统类型进行综合改良的决心。游戏本身的人设依旧出众，系列中魔王之女的造型让我印象深刻。在传统的SRPG游戏主体之外，游戏更多的增添了解谜和探索要素，虽然这样的设计打破了传统，将SRPG这个传统游戏类型进行了一些系统进化，但对于一直进行SRPG开拓的老玩家来说这样的设计不但非常烦琐而且打破了游戏的完整性，在游戏中甚至还会出现前进目标不明确的情况。

C

在游戏中尽量追求高连击，为了宝贵的探索点数，探索前一定要存盘！

【点评人:唯夜】





新鬼武者 梦之黎明

更确切地说，这次的作品整体应该位于A、B之间，A-或者B+的水准也许更合适一些。不过，对于主动且有诚意采取变化的事物，我们应该鼓励的态度多一些。眼前的新作在情节线索、人物以及时空设定上，与之前的作品绝对是一脉相承；但与此同时，其众多游玩要素的设置，以及系统方面的一些制作思想，都有着非常大的转变。系列由此断代。

PS2	游戏原名：新 鬼武者 Dawn of Dreams			
	CAPCOM	7329日元	2006.1.26	
动作冒险	双DVD-ROM	日版	1人	310KB

真正的一闪是看不见的，但它可以很方便

这次的"新"字，果然名副其实。那么该如何评价这次的变化呢？说实话，刚一接触的时候我是想骂来着，因为赫然发现之前的感觉完全找不到了。对于前三作也玩过相当长的时间、同样是鬼武者fan的我来说，这种突如其来的陌生感实在是令自己有些别扭。

但随着游戏的深入，我渐渐体会到了制作者很多有想法的地方——它们到底是优是劣，我想自己不该妄下断言，这需要时间来检验。也许你会对其不满，但同时我们要承认，CAPCOM是带着诚意来改变的，这次的转型是有一定计划的，并不是一个胡乱搬弄来的引用和堆砌。至少，他们花了心思，这就已经令我比较满足。

其实关键就在于一点：你是否带着系列以往的惯性来看待和要求这部作品。如果你期待的是以前的系统设计，比如说一闪所要求的精妙技术，比如说比较纯粹的动作类游戏流程……那么恐怕有的人已经把新鬼武者骂了个——配合一下今年的生肖——狗血喷头了。听起来好像有些夸张，但比如说我就认识一个朋友，他对于新鬼武者的改变就抱着极其愤怒的态度。

但还是那句话，它变了，仅此而已。如果你想要以前的鬼武者，那么这次你会不满，但如果你能客观和宽容地看待这些改变，也许你会发现一些新的亮点。对于变化，我们不要盲目地拒绝。

新鬼武者大量融入了RPG类要素，明确提出且量化了育成、收集等概念，同时大大增加了人物对话。之前的三作虽然也多少带有一些此类要素，但从来没有像这次的比重这么大，其俨然已经成了游戏的主要内容之一。这可能会令一些偏好ACT的老玩家比较不爽，因为"花时间练级"将在很多时候不得不被纳入考虑，这的确在一定程度上会影响一个动作游戏的节奏。但毕竟，育成和收集是流行的大势，既然有些人会不喜欢，那同时就一定有RPG向的玩家会很喜欢。一样东西吗，总是难以照顾到所有人。其实客观来说，这次的级别要求与流程配合得还算不错，至少在NORMAL下没有什么要逼玩家先练上好半天级才可以打过的地方，级别的提升较自然。另一方面，大部分的物品在我们仔细搜索过全部地图后就可以入手，同时一些比较实用的武器会在流程中适时地提供给玩家。

本作中最大的改变，同时也是争议最大的地方，当是它对一闪系统的处理。其中最典型的就是，以往代表着鬼武者最高技术水平的"连闪"，这次成为了人人都可享用的快感——不需要任何技术含量，"庶民连闪"的时代就此到来……在任何种类的一闪发动后，只要我们连点攻击键，人物就会一路闪下去。必然的，如此LU的设计定会招致一些人的不满。但到底如何看待这一处理，是我们每一个人自己的事情，有的人会觉得鬼武者就此丧失了一块值得精研的空间，是一大损失。不过同时不可否认的是，它也可以很方便地给人带来爽快感，以前有很多人难以投入大量的时间和精力来修炼连闪技术，那么这次游戏就提供给了他们可以瞬间清场和快速灭敌的快感。难道一些玩家获得和享受这种快乐是错误的？——我想我们不能随便这么说。

其实游戏在一闪方面的调整是相当多的，连闪的难度是降下来了，不过同时由于很多敌人的出招变得更诡异——你很难从外观估计出它的招式判定时间；会远程攻击的幻魔更是频繁出没，这就使得普通一闪的发动难度提高了——说实话，一些时候是提高到了令人火大的程度。有时由于视角的问题，我们挨打得莫名其妙，有时场面又会变得混乱不堪，如果你想等待一闪的机会，很容易自己先被揍了个满地找牙……尤其是在魔空空间里，敌人显然是以"军团"的姿态攻击。

我个人深刻感觉到，本作在很多地方其实并不是在鼓励你等待一闪时机的——游戏提供给了玩家其它解决方式，而相应的，我们也不要过分执着于普通一闪的发动上，否则容易自找郁闷。

所谓其它解决方式，一是普通攻击招式的大幅度增加，并且都可以强化，从这一点就可以明确感受到游戏对"动作"的诠释已经增加了多样性。同时，本作也首次引入了"崩一闪"的概念——使敌人进入防御崩坏的状态后就可以主动使出一闪，Lv1鬼战术后更是可以轻松发动，并接以连续一闪清场。如此便捷的方式大大降低了对技术的要求——爽快，但同时也会引来"缺乏技术含量"等非议。我想，制作方作出这样的调整，也是为了更加"大众化"，以便为鬼武者争取更大的受众空间。但可惜，目前的销量恐怕是会令CAPCOM失望了。

虽然一闪的种类很多，但明显普通一闪的回报最大，其它更安全甚至相当安全的一闪，其攻击力以及所产生的魂的种类和数量都是打了折扣的。从这一点可以看出，游戏仍然是统筹设计了"一闪"这个系统，并没有将其彻底简单化。只是本作"动作"的重心已经开始转移，而转移的结果，有人会觉得多了个选择，有人则会觉得游戏令他们无所适从。

我个人比较欣赏的是，虽然这次的情节结构和推进是普通且显而易见的那种，但却容易令人产生一种投入感。可能是因为实际上游戏中场景地点的转换相当频繁，给人一种比较广阔的感觉吧。同时本作的对话量也大幅度增加，从很多侧面进一步丰富了背景氛围和人物多彩的性格。而且最体贴的是，虽然对话非常多，但没有一处是强制要求玩家找人说一堆话才可以推进剧情的——如果你专注于"战斗"，那么完全可以直接进入下面的章节。在这一点上，游戏把选择权交给了玩家，十分成熟的处理方式。

整个作品中几乎毫无争议的最可以被批评的地方，就是它对视角的处理——一锁定敌人就会变成追尾视点，面前大片视野都被自己挡住了，连敌人出什么招都经常看不清，这种情况下别说有条理的一闪了，莫名其妙地挨刀子也是常有的事。这样最后就导致大部分时间内我们不敢随便按R1锁定，这可以说直接废掉了避一闪。

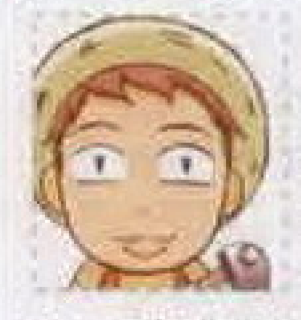
说到底，新鬼武者是一个由"思变"的考虑所带来的产物。我们知道，之前由2代到3代，销量几乎减半，就算是3代本身质量带有一定的争议，似乎也不应该遭遇如此沉重。一个比较合理的解释是，也许玩家对鬼武者当时那种游戏方式已经趋于心理饱和了——从这个角度来看，新鬼武者的变革是势所必然的。变化总会带来争议和不适应，变化也不总是成功的，但不管结果如何，这一步总要迈出去。





【点评人/雪飞】本作不愧是新鬼武者，角色扮演的成分明显增加，最有意思的地方是加入了街霸人物的服装。而对一闪的要求更面向大众。本作的这种改进，虽然也许会招致那些追求一闪的达人们不满，但是本作的改进确实为大家带来了那种穿版过关的爽快感。场景变化很多，但有些地方显得却比较小气，过于狭窄，再加上视角的制作有些小问题，玩家的视线会受到很大的影响。虽然单线剧情的结构普通，但是却整个故事更为连贯。总之本作应该可以说是那种面向广大玩家的作品，并非FANS向的重度作品，个人认为这也是一种飞跃。





【点评人/小沛】鬼武者系列的战斗风格似乎每一代都有不小的变化，这让系列的fans们必须去适应每一作不同的手感。这次的新鬼武者将一闪大大简化，特别是崩一闪和连锁一闪都非常简单，即便是初次上手的玩家也能够像高手那样瞬间结果敌人。不过本作的同伴系统似乎有点鸡肋，选择让同伴攻击的话他们几乎可以抢走自己一半的风头，但如果只让他们跟随，就显得有点傻，只不过这为换人提供了方便。另外本作服装的设定也非常有趣，像什么隆、春丽等街霸中的人物还有背景音乐都非常热血，只可惜招数没什么变化，另外取得的方法也确实太麻烦了。





【点评人/大怪】经过了前作的销售失利后，我们看到了这款全新的鬼武者续作。作品本身重新塑造了全新的主人公形象结城秀康，对抗的BOSS也更换成为奸雄丰臣秀吉。游戏中出现的角色互换系统与合体技使得作品在操作方面有了一定革新，打击爽快感与画面质量都属上乘。但作品的灵魂一闪却改动成为大众化的技巧，而且视角改变成为全方位视点后也缺少了系列传统的味道。个人感觉这次的新鬼武者过于求变，且为了照顾大多数初心玩家的需要少了以往的硬派操作，这种妥协有些令人失望。但名作系列毕竟是名作系列，动作操作感还是依旧爽快的。



换上街霸服装后，角色在魔空空间前20层的BGM都将变成老街霸的人物主题音乐，经典且热血！令人一听之下就有杀敌的冲动。

【点评人:猴子】





塞伯拉斯的挽歌 FF7

《塞伯拉斯的挽歌 FF7》是Square Enix为当年的PS大作《最终幻想7》进行补完的第三部作品。虽然多数人这次游戏类型是“动作射击”，但是SE仍然把它作为动作RPG来宣传。这样一来，大家对它就没有什么异议可言了。不管怎么说，对这样一部故事绝新、人物绝酷、CG绝眩、情节绝俗的作品，也许只有广大Fans才能发出由衷的赞叹。

PS2	游戏原名：Dirge of Cerberus：Final Fantasy 7				CERO 18
	Square-Enix	6800日元	2006.1.26		
动作射击	DVD-ROM	日版	1人	677KB	

最终幻想补完计划登陆PS2 新剧情新类型挑战自身经典

刚一接到给这个游戏做点评的任务，我的心里还是没什么底的。当时刚一接触这个游戏，第一印象就是CG精美，即时演算画面也相当精彩。虽然多边形还是那么些，但是圆滑效果已经达到了PS2的极限。除了敌人形象过于单一以及背景比较一般之外（没办法，考虑到容量的问题只好这样），这个游戏在画面上没什么值得挑剔的地方。总得来说，借助Square-Enix的技术，以及前阵时间FFAC获得众多FANS支持的东风，这个“补完计划”能够顺调进行并不是什么意外的事。

让人意外的是，这个游戏的类型应该如何界定，不同的人对此持有截然不同的意见。界内人士与广大玩家在看过游戏的演示之后，都认为它是一部以动作和射击为主的游戏，而Square-Enix却将它解释为一部“动作角色扮演”游戏。当然SE这么说也是有一定道理的。毕竟FF7是该社的金字招牌RPG作品，自从97年推出以来销量何止数百万之多，而和它有关的游戏基本是全都跟RPG沾得上边。玩家扮演的是FF7里的文森特，故事情节也算得上是跌宕起伏，不过依本人愚见，本作应该被称为“S·RPG”，不过不是Strategy（战略）RPG，而是Shooting（射击）RPG。

因为“射击”的确是本作的一大特点。文森特本身用的是枪，而“塞伯拉斯”（Cerberus）也是他的手枪的名字。游戏中的枪虽然种类不多，但是改造升级的过程却颇为繁琐，武器可以通过不同的改造手法，升级体现了不同的属性和特征。此外主人公本身的能力也是根据经验值进行升级。而经验值除了提高个人能力之外，还可以拿来换钱。从这一点来看，这个游戏的RPG风格是十分突出的，而且把升级系统做得相当灵活，十分精确地体现了原Square制作RPG时的作风。

与高自由度的成长系统相对的，是游戏中动作的简单和僵化。Square-Enix毕竟不是做动作和射击游戏出身的，加上本作的开发者一开始就并未完全想把它做成FPS/TPS游戏，所以玩家们并不能在这个游戏里体会到玩《杀戮开关》或者《荣誉勋章》等游戏的感觉。和同样能够在第一/第三人称视角自由切换的SOCOM3相比，FF7DC无论是从敌人的造型设计、动作还是AI方面做得都不够完美。在许多场景下，敌人的站位过于单一，基本就是钉在一个地方打你，而且拿枪的敌人十个里有六七个是用单发攻击的，给人带来的威胁跟本谈不上致命，不像在许多FPS游戏中，走错一步就有被敌人打成蜂窝煤的危险。而“自动瞄准”和“锁定攻击”也使人们在PLAY的时候觉得这更像一部RPG，而不是FPS游戏。如果一定要按照FPS的标准来看待这部游戏的话，那么它并不成功。主角没有精确的连发射击，敌人不能经常对我方构成命悬一线的威胁，攻击判定有时候也很让人不理解。比如装备自动瞄准镜时，打出Critical Hit完全不是凭射击部位，而是随机出现。（到了后期用冲锋枪+自动瞄准镜连射很容易打出Critical，因为中弹数多）如果不是在装备狙击镜之后可以靠打头来实现Critical的话，FF7DC作为“射击游戏”还真不是一般的失败。

好在本游戏是“射击动作RPG”。而且作为FF7补完计划的一颗棋子，制作人本来就想将它做成一部FANS们喜欢的作品。那么FANS们的反应如何呢？从目前得到的信息来看，除了一部分RPG专职玩家对动作射击比较不适应之外，大多数FF7的爱好者的反应还是不错的。毕竟大家等待这么多年，想要得到的是一个完整的故事。文森特在FF7本篇里就是个十分有型的人物，其悲惨的命运和遭遇更是让不少人同情。然而FF7的主角本是克劳德，为了不喧宾夺主，文森特的戏份相对来说就少了很多。在这部游戏中，大家对于他的故事以及他和宝条之间的仇怨有了更深刻的了解，更有不少萨菲罗斯的拥戴者要透过当年那段爱情悲剧，更深入地了解“魔王之母”——也就是文森特的暗恋情人露克蕾西亚的事情。加上这部作品的制作人宣布本作的时间发生在FF7结束3年之后（也就是FF7AC1年之后），算得上是一个新的起点，这就使玩家们对原来那些熟悉的角色们后来的命运产生了关注。当游戏进行到接近尾声时，FF7中仍然健在的主要人物们纷纷登场亮相，相信许多老玩家们玩到那一刻时已经很感动了吧。

一本游戏的CG和即时演算画面都达到了现主机的极限，即使不玩也不妨看一看。

虽然游戏中大部分的动画都是即时演算的，但是就PS2而言已经是顶峰级的水准了，影像CG更和《少年归来》毫无二致，看来SE的开发者对电影版的CG技术已经驾轻就熟，估计他们以后在次世代主机上制作的游戏，画面会达到一个新的标准。而游戏的存档是自动生成，即时存储的，在通关之后还可以从原先任何一个段落开始，这使FF7DC更像是一部拿来“看”的游戏了。主题歌的演唱者Gackt作为日本当红歌星，为本作增添的卖点自然不言而喻。别的不说，游戏里那两首歌配合游戏的感觉还真不错。

不管持不同意见的玩家们有什么样的微词，一周将近40万的销量说明了这个游戏的一切。也许它在许多方面做得不尽人意，但是FF7的数百万FANS这个购买基数是不容忽视的。所以SE有相信赚回足够的银子，把砸进的成本填回来。不管怎么说，这部游戏要是被当作是“FF7AC后传”，作为“视频互动电影”来欣赏的话，是相当不错的。





【点评人/无无】基本上，这个游戏给人的感觉就是《FF7AC》的一个补充。不但人物造型与AC无异，而且连过场CG里人物和背景造型的模型都是从AC里“就地取材”的。这么做节省了开发者大量的宝贵时间，而且人物的究极美型也是十分讨好现在的玩家的。另外PS2的即时演算能力在本作中也达到了极致。从画面上来说，目前没有一部作品能够超越FF7DC。而本作的存储方式可以让玩家们从任何一个打过的地方开始游戏，说白了就是为了欣赏CG才这么设计的。因此本作作为一部互动电影显得更加贴切。就像做豆腐一样，如果豆腐本身太软的话把它当豆腐脑吃不就OK了？

B



【点评人/北斗】有FF7这块金字招牌撑腰，本作还没发售就已经人气十足，单周40万份的销量就是很好的证明。游戏给人印象最深的还是大量穿插在流程中的精美CG和高素质即时演算动画，光是观看就已经非常爽了。不过本作中的射击系统和操作手感都只是一般般，这一点实在不敢让人恭维。好在SE凭借其在角色扮演游戏制作方面的深厚功底在游戏中揉入了大量的RPG要素，一定程度上弥补了射击部分的不足。大量FF7原著角色的登场以及围绕文森特和其恋人露克蕾西亚的剧情都足以吸引玩家投身其中，感觉本作当电影看似乎更加合适。





【点评人/荐菜】说句心里话，在玩了两个小时之后，我就没把它当成一个游戏了。不管说它是角色扮演也好，射击也好，都是次要的。反而是穿插游戏之中的大量过场动画才是我关注的东西。《最终幻想7》给人留下的记忆实在是太美好，让人渴望着寻找更多有关它的信息，本作正是顺应了玩家的这种要求吧。与其说它是一个游戏，倒不如说是“互动电影”更合适。而本作还是很好地完成了这一项任务的。游戏中的剧情对FF7原作做出了有益的补充和诠释，又没有破坏原作的韵味，从这个意义上来讲算得上是佳作。不过除此之外，重复可玩度就不能令人满意了。

B

FF VII FANS必见，非FF VII FANS可以把它当作验证PS2机能的演示盘使用。重度FPS玩家接近本作的话后果自负。



ロストマジック

LOSTMAGIC

游戏的魔法发动方法和前段时间KONAMI的“魔物之塔”一样都是通过用触摸笔在NDS的下屏画魔法阵来实现的，这种方法确实比较有意思。游戏的流程其实并不长，是近期NDS上值得一玩的作品，只是不停画魔法阵的话手还是会比较累的。 □文／北斗

NDS	本刊译名：失落的魔法			
	TAITO	5040日元	2006.1.19	
动作角色扮演	卡带	日版	NWFC对应	128MB

本作的游戏画面质量比较差强人意，不过从设定画上来看还是不错的。游戏的实际流程并不长，毕竟长时间连续画魔法阵也是一件“苦力活”。

特色魔法系统介绍

本作的标题叫《失落的魔法》，顾名思义，魔法在游戏中占有相当重要的地位，主角作为一名魔法师是没有任何近身攻击力的，只能通过各种魔法发动攻击。要想发动魔法首先得学会这种魔法，也就是知道这种魔法的形状和画的顺序，然后在战斗中按住L键就能在下屏调出画魔法的界面，在魔法阵中使用触摸笔画出正确的图形即可成功发动魔法。画魔法的界面上方一排有各种魔法的画法小图标，忘记画法的话可以非常方便的参考，这一点非常体贴。游戏中的魔法分为地、水、风、火、光、暗六大属性，不同属性的魔法有着各自相应的作用，而且各属性魔法的攻击力也是随着玩家的使用次数而进行提升的。画魔法阵时虽然不要求非常精确，但画的越标准发出来的魔法威力也就越强，另外画魔法时的起点就是示意图上的圆点处，必须以此为起点，还有画魔法阵时敌人并不会静止，而是完全实时的，所以动作必须要快。要想发动魔法必须拥有足够的魔法值，游戏中主角会自动回复魔法值，但使用频率太高的话仍然会入不敷出，所以在与大批敌人遭遇前务必保持自己的魔法值全满。



一按L键调出菜单后就可在下屏画魔法阵

游戏初期流程攻略

序章

这是创世神死去数千年后的世界。当初创世神在临死前为人类创造了六种魔法和七根魔杖，并将这七根魔杖托付给了被后人们称为“守护世界之手”的贤者们。贤者们继承了创世神的遗志，在之后数千年的时光中维持着人类世界的和平，并将他们的本领和魔杖一代一代地传给了自己的徒弟们。然而如今世界却陷入了一片动荡不安，人类居住的世界陷入了一片绝望之中，一个继承了魔杖的少年于此时踏上了拯救世界之旅……

游戏一开始就是贤者之一(也是主角义亲)的“白夜之法皇”与自称新神的神秘女子的决斗，这里我们可以短暂地控制他一会，现在发动魔法并不需要先调出界面画魔法阵，只需用触摸笔确定攻击方向后再发动即可。然而我们的攻击根本无法伤她分毫，最后被其一连串的魔法打至重伤……

●第一幕

SCENE 1

最初是进行基本的魔法训练，导师会教我们基本的操作，包括主角的移动、宝箱的取得以及魔法发动等。本作虽然被官方定义为“动作角色扮演”，但实际战斗时含有很强的即时战略的要素，移动主角必须用触摸笔将其框上再为其指定移动目标地点才行，用十字键只能切换地图，并不能直接控制主角行走。学会LV1火魔法后用它干掉3个敌人，之后学会LV1的冰魔法和LV1的光魔法（可以回复HP），再干掉接下来出现的3个敌人即可。

SCENE 2

完成第一个场景后我们会进入大地图画面，大地图上的各地点是用圆点表示的，每次我们只能移动到临近的地点，地点上有蓝色标记的基本上就是主线流程的触发点。往左进入森林后又是一场战斗，这个场景中一共有八个敌人，注意保持距离挨个将它们消灭掉，没有什么难度。

SCENE 3

现在我们可以选择往左或是往下移动，左边那是剧情点，先别急着往左，去一趟下面的森林练练级顺便再强化各魔法的画法。这次有7个敌人，非常轻松就能搞定，建议将火系魔法作为攻击魔法主力，因为其画法最为简单，但也要注意各系魔法的均衡发展，因为以后强大的组合魔法是需要各系魔法相互配合才行的。

SCENE 4

本场景是扫平骚扰村庄的魔物，将初期的六个敌人全灭后我们会习得LV1暗属性的魔物捕获魔法，注意这个魔法属于区域魔法，画好后只对屏幕中圆形发光区域内的魔物才有效，不可发射。用这个魔法成功捕获一个敌人后进入下一场战斗，先控制三个魔物消灭三个敌人后再将前来增援的8个敌人干掉即可获胜。注意控制魔物和控制主角的魔法是一样的，虽然可以一次画上复数个魔物进行指示，但说实话它们的AI都很低，移动时一不留神就给卡住了，很痛苦的说。胜利后得到一个提升HP上限的腕轮，可以给自己的魔物装备上。





SCENE 5

这次我们要保护一名女性NPC并击败地图上的所有敌人，战斗前的剧情中学会LV1风魔法。我们无需主动出击，只要和NPC以及自己控制的三个魔物小弟呆在原地敌人会自动冲过来，让魔物小弟顶在前面当肉盾，我们躲在后面用强力魔法攻击，注意随时给魔物小弟们加血。场景右上角有一个宝箱别忘了拿。

SCENE 6

游戏一开始学会LV1土魔法，这次的任务是从左边逃脱。敌人里面绿色的龙实力非常强劲，绝对不能与之纠缠，建议用土魔法变出土柱子挡住它们，只要离开它们一定距离就不会再被追击了。地图上的冰块可以用火魔法化掉，中间有个宝箱别忘了拿，干掉蓝色的敌人后从左上角脱出，得到可提升移动速度的羽毛。

SCENE 7

比较容易的场景，一开始我们被两批敌人夹在地图中间，建议先去右边消灭掉那3个敌人后稍作修整，再一鼓作气将地图左边的4个敌人全部干掉。

●第二幕

SCENE 1

场景大了许多，感觉游戏难度也一下子提高了许多。本关的目的是在5分钟的时限之内净化地图上的4个水晶，超出时间没能完成的话就算失败，净化水晶的办法就是让主角在其旁边站上一会，水晶就会自动变成蓝色。尽量不要恋战，先去上面净化掉那个黄色的水晶，记住一定要留一个小弟站在魔法阵上阻止敌人出来不要调开，否则等我们净化完最上面的水晶时这个水晶又会被污染，那时候就已经来不及赶回来了。

SCENE 2

这次的目标是击败魔导士，时限是10分钟，与上关相比算是比较宽松了。地图右上角有一个宝箱可以拿，别忘了。

BOSS的火魔法攻击范围是一片，杀伤力不小，建议远距离使用冰魔法耗死他得了。胜利后得到的道具可以提升攻击力和移动速度。

SCENE 3

本关要求在3分钟内净化所有的水晶，时间可以说是相当的紧，难度也不小。为了节省时间，不妨将净化水晶的顺序依次定位左上、右上、右下和左中，这样的话遭遇到的敌人章鱼数量就会比较少。宝箱中的道具可以提升命中率，如果觉得时间充裕的话不妨将其入手。



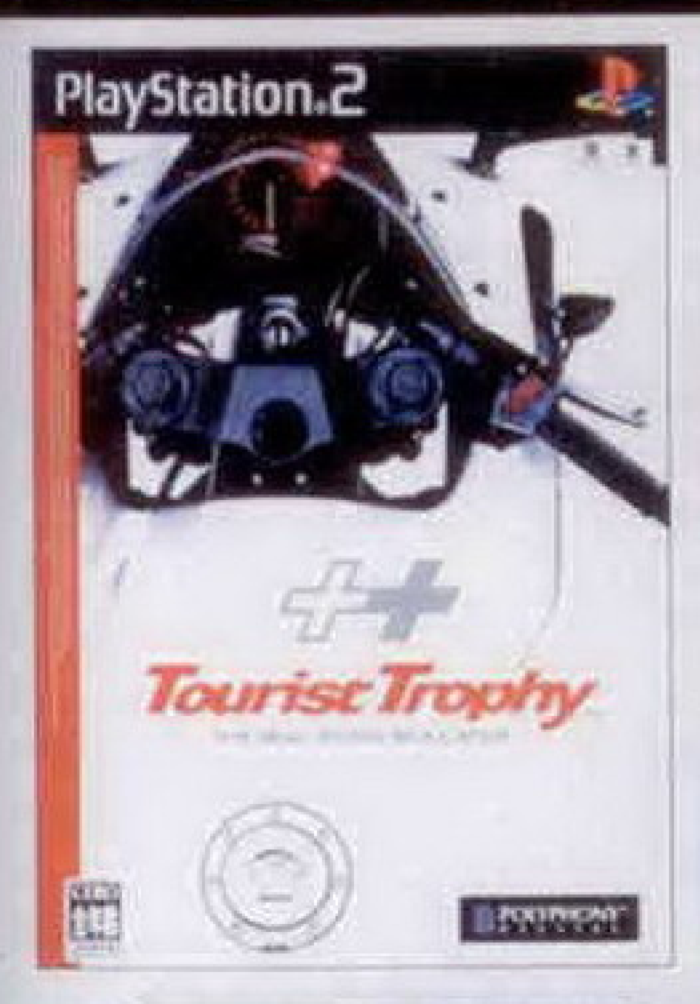
SCENE 4

要求在十分钟之内打败老师，难度不大，可以趁机多打点怪物升级。老师的魔法属性非常丰富，而且都是大面积的杀伤性魔法，尤其是电魔法威力不小，如果己方魔物比较弱的话很有可能一招就抓失惨重，建议先将其周围的章鱼怪引过来一一干掉，并趁这段时间冲上去一口气将其解决掉。当然如果魔物小弟们的实力已经很强了的话，打起来就易如反掌了，胜利后得到更好的提升HP上限道具。

SCENE 5

从本章起我们就可以学会组合魔法了，具体的操作就是一次画出两个攻击魔法，这种叠加后的魔法被称之为组合魔法或复合魔法。组合魔法是可以穿过森林等地形进行攻击的，具体的方式也多种多样，玩家们可以自己多试试各种组合，魔法的组合也是本作的一大乐趣。干掉右边的敌人就可以过关。

本作也是可以通过WIFI进行联机对战的，联机时玩家可以选择自己存档中的角色和魔物与对方进行战斗。





Tourist Trophy

由于利用了GT4的引擎制作，摩托TT的拟真操作感达到了摩托赛车类游戏的新高。

□文/大怪

PS2	本刊译名：摩托TT			
	SCEI	7140日元	2005.1.26	
摩托竞速	DVD-ROM	日版	1-2人	1475KB



GT赛车系列无疑是当今家用平台的第一RAC游戏系列，累计销量4000万的成绩证笔者很难相信这是一个赛车系列所创造的销售奇迹。如今山内一典先生监督，利用GT4引擎制作的摩托TT正式登场，摩托爱好者欢呼吧。

难度很高的操作标准

如果您之前接触的竞速游戏都为公路赛车类型的话，奉劝您首先要把之前所有的固有经验全部忘掉。摩托赛车RAC的操作与公路赛车RAC完全不同，对于摩托赛车游戏来说，高拟真度的操作等同于高难度，对于重心的把握与赛车双刹后刹的控制稍不留当便会人仰马翻。控制好整个赛车的平衡性要超过对最高速度的要求，如果驾驶的为高速机车，单一的追求直道高速则必然会出现弯道事故。摩托车的不稳定性在本作中被刻画得淋漓尽致，但为了驾驶心爱的机车夺取冠军，我们只能硬着头皮将基础驾驶熟悉。在大多数机车的操作中，一定要注意在选择自动换档的基础上，弯道驾驶需要启动后轮刹车压车后再配合松油门实现侧转，在大型弯道的后期才需要在压车后启动全轮刹车控制。掌握了这个技巧之后对于熟悉本作的整体操作架构有举一反三的作用。对于不同速度和



扭力的机车，点后刹与全刹的时间与松油门长短的配合十分微妙，这需要投入大量的时间来熟悉车辆与赛道。

十字键	方向控制
三角	倒车
方块	全轮刹车
X	油门加速
圆圈	回头视点
R1	升档（手动档）
L1	降档（手动档）
R2	后轮刹车
SELECT	视点切换（共三视点）







游戏模式解析



↑游戏的模式选择非常清晰，一如同门作品GT4一般，加上中文的介绍更为直白。

本作的模式非常清晰明了，主要分为两大模式，分别对应竞速与训练。

◆**快捷街道模式：**专门为竞速提供的模式，在此模式下不但我们可以随意选择机车，更可以对驾驶员的着装进行挑选。其中有世界著名的两大摩托竞速服饰公司SHOEI与ARAI提供的多款头盔与配套车手服，拉风的很啊！

◆**1对1模式：**玩家与电脑进行1对1的练习赛。

◆**竞赛模式：**与多位CPU车手进行虚拟比赛。

◆**计时赛：**考验玩家对赛道的熟悉，为追求各个赛道的最速成绩而设的模式。

◆**2人对战模式：**顾名思义，利用显示分屏而进行玩家之间的对决。

摩托TT的世界

专门为新手玩家与赛道熟悉而设立的训练模式，内容非常丰富，经过了这里的综合性训练后必然会从菜鸟成长为一名颇有驾驶经验的赛手。

◆Free Run(自由驾驶模式)：驾驶现有的摩托车在所有可以挑选的赛道中进行奔驰。笔者认为这个模式是整个"世界"模式中最为重要的一个分支，只有不知疲倦的进行赛道熟悉才能成为驾驶高手。

◆Licen School(驾驶学校模式)：从GT系列引进过来的专业的训练模式，在这个模式中从最初级别的训练开始逐渐开始培训玩家，最后不但可以将驾驶技巧全部习得，更可以获得相应的驾驶执照。执照分为四个等级分别为新手级、资浅级、专家级和超级级别。想获得相应级别的驾驶执照必须要进行10个训练关卡，从新手级开始，关卡从易到难，想获得驾照就必须用最快的时间完成关卡要求。不要以为驾照只是一种荣誉的象征，在后面介绍的竞赛模式里，众多竞赛需要相应级别的驾照才能开启，努力成为超级驾驶员吧！

◆Challenge Mode(挑战模式)：想在世界模式中获得更多机车就要利用这个挑战模式来进行。首先选择自己喜欢的厂商摩托车，之后完成电脑提出的任务就可以得到挑选的机车！想全机车收集，那就要完成各个厂商对应的超多任务。如果时间不充裕的话，还是挑选自己喜欢的厂商有针对性的进行收集吧！

◆Garage(车库模式)：已经获得的摩托车如果想进行更换驾驶就利用这个模式进行机车调换。

◆Closet(试衣模式)：获得的漂亮机车服都可以在这里进行换装，搭配出您最中意的帅气造型吧。

◆Photo Mode(照片模式)：在这个模式中玩家可以驾驶已经获得的机车进行赛道驾驶，这个模式会将驾驶过程中你的英姿拍摄下来，便于欣赏。照片可以利用移动存储设备传输哦。

◆Race Event(竞赛模式)：进行这个模式之前要做好充分的准备工作。首先最好要在驾驶学校中得到超级级别驾照。之后要在挑战模式中获得优秀性能的机车。都完成后就可以参加这个模式中提供的丰富多彩的比赛了。如果获得金牌会获得更优秀的隐藏服饰和隐藏车辆哦，很有吸引力吧。

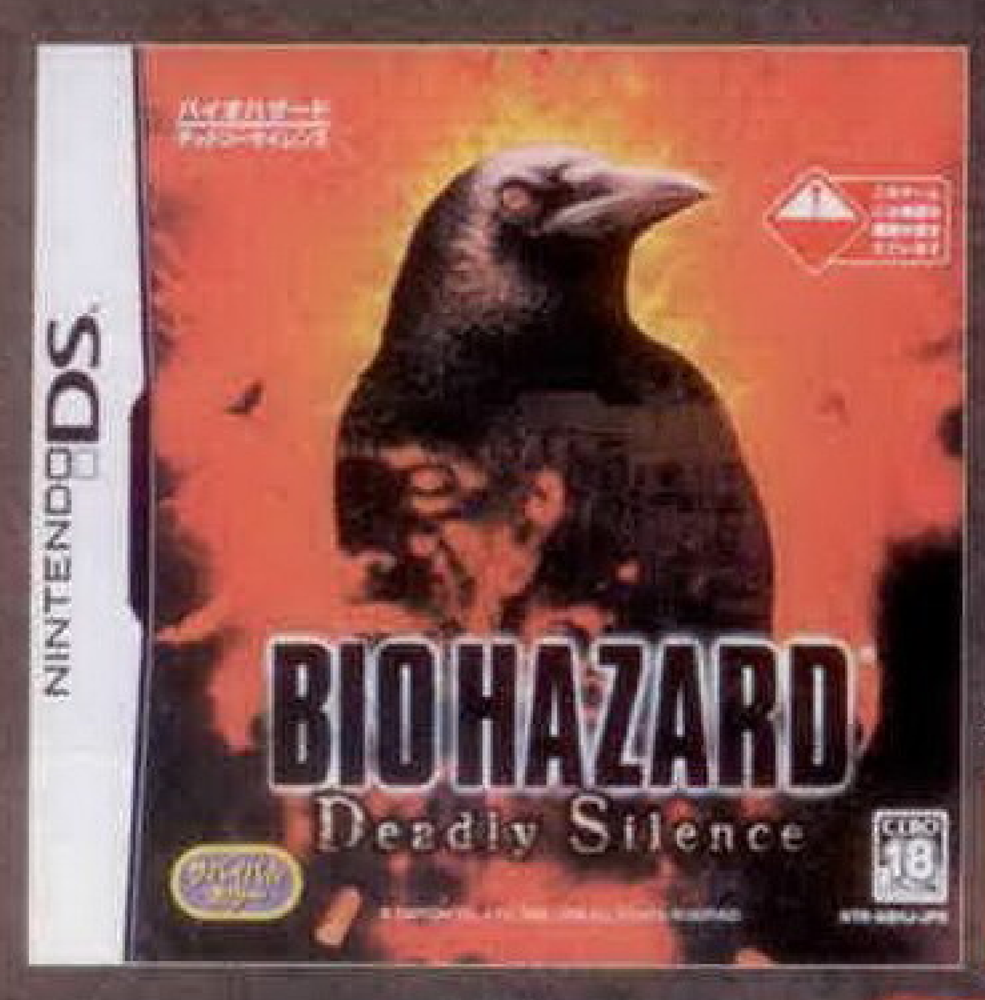


魅力机车与精彩赛道

作为GT赛车的姐妹作品，摩托TT的赛道也大多借鉴了GT4中曾经出现过的经典赛道。当然作品中还出现了一些相应的原创赛道，赛道的繁多让游戏的可玩性大大增加。无论您喜欢追求速度感还是喜欢在高技巧高难度弯道中锻炼自己的极限技巧，都可以找到相对应的赛道进行训练与比赛。与公路赛车类型不同的是，摩托机车的灵魂更多的体现在造型帅气的摩托机车上。从游戏的授权模式中我们可以看到众多厂商的授权。作品收录了众多让机车迷感动不已的摩托机车，其中收录了世界上多数知名摩托制造商制造的经典名车。本田、雅玛哈、川奇、BUELL、BMW等知名厂商的数十辆机车定会让您兴奋不已。虽然作品的操作难度凌驾于公路赛车游戏，但就冲着这些绝美的机车也值得入手一张进行训练。由于使用了GT4的开发引擎，机体的金属质感和赛道的画面表现都异常优秀，驾驶着心爱的机车在赛道上进行竞速后，每一次回放都可以说是一次视觉享受。与gt4相同的是，游戏的背景设计依然出色，很有美感。



在城市或者村庄中请经常与吉次对话并选择第三个选项，可以得到一些关于神铠的情报，并可以去收集，这些铠甲会使人物形象改变，并且可以影响义经的行动。



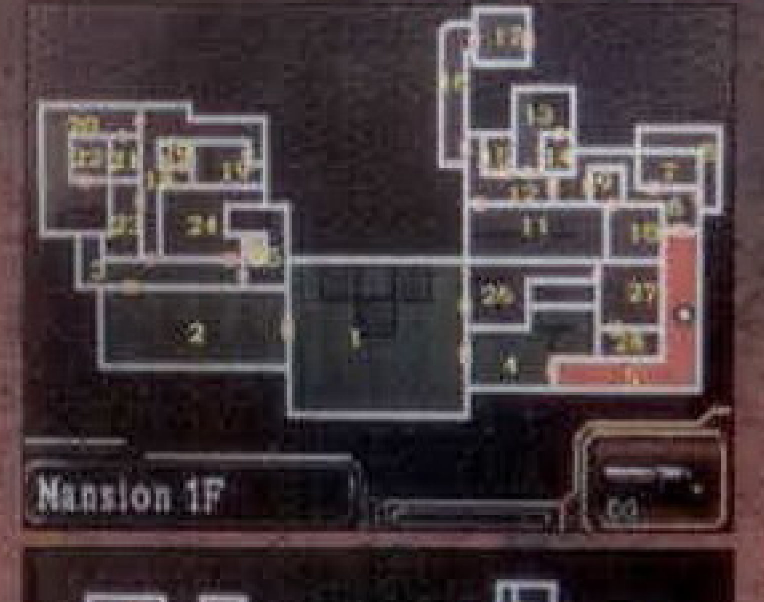
BIO HAZARD Deadly Silence

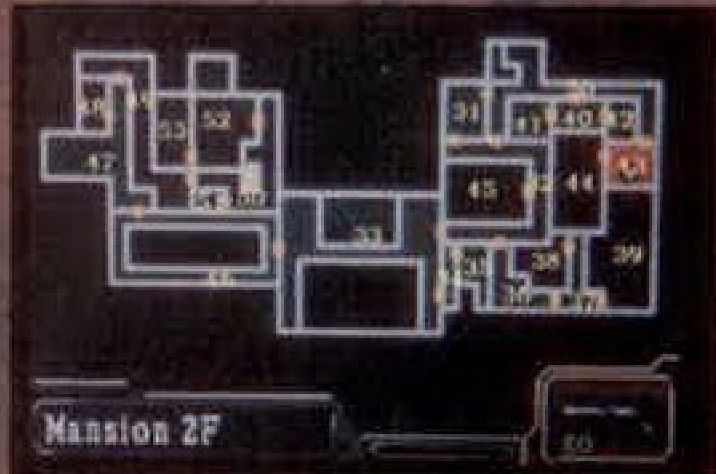
《生化危机·死寂》是真正意义上的正统作品，而且内容比PS上的1代还有所增加，生化迷终于可以在掌机上回顾精彩的开山作品了。□文/小沛

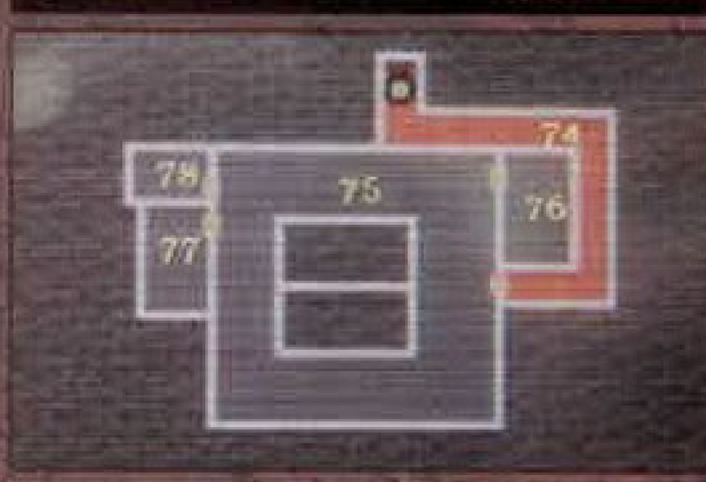
NDS	本刊译名：生化危机 死寂			
	CAPCOM	5040日元	2005.1.19	
动作冒险	卡带	日版	1-2人	1GB

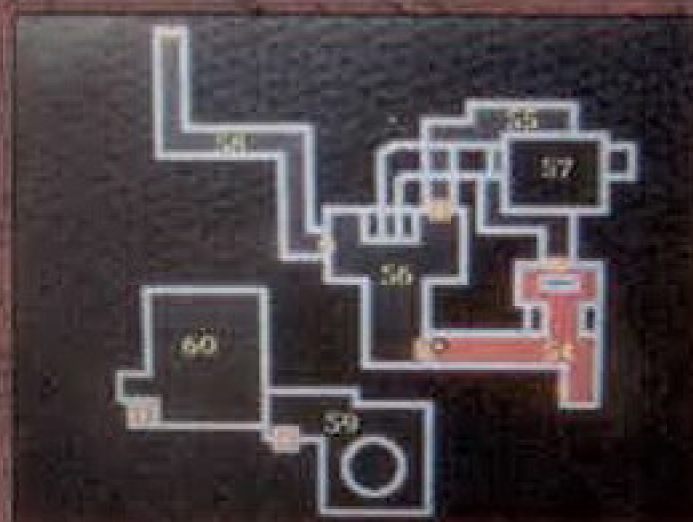


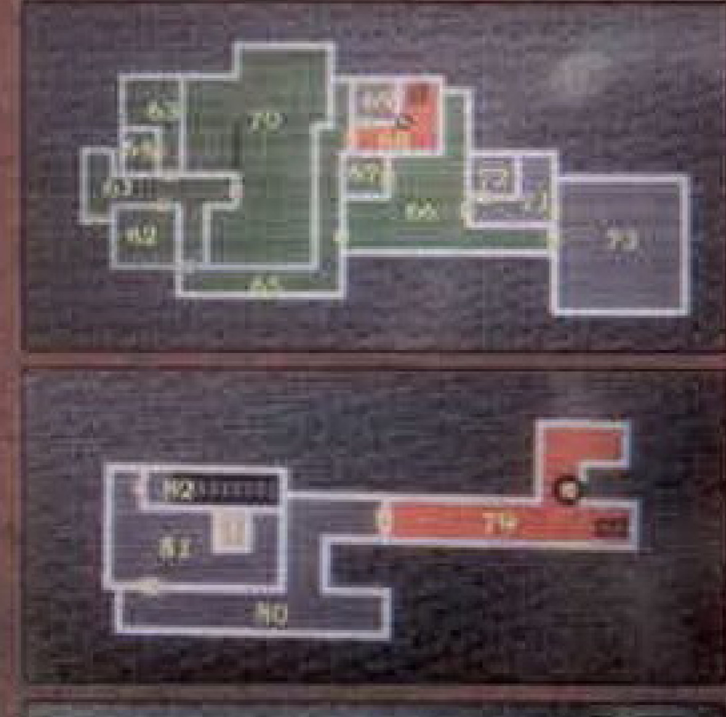
本作中也有原来PS版的经典CG动画，特别是这个标志性的“回眸”，估计生化fans都不会忘记。但NDS的画面明显粗糙很多，大家凑合着看吧。

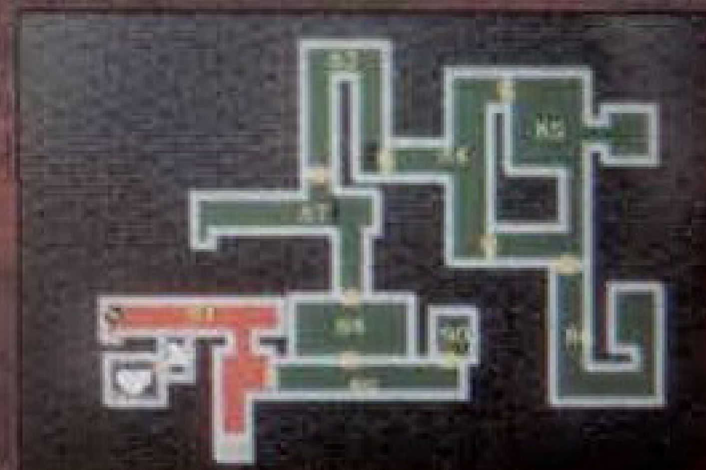












吉尔篇前段流程攻略

以下是大家选择NORMAL难度下的前一部分攻略，没有玩过1代的玩家通过下面的讲解应该会对该作的游戏思维方式有一个大致的了解。流程中标注的数字就是地图中房间的编号。我们在这里只刊登吉尔的前一小部分攻略，以后的流程就需要大家自己去探索了。

1 进入食堂右侧的房间[3]发现丧尸，回到食堂在巴瑞的帮助下打死丧尸。

2 回到大厅发现威斯克也不见了，吉尔与巴瑞决定分开行动。

3 进入大厅右侧的房间[4]，将梯子推到石像旁边登上取得洋馆一层地图（馆1階の地図）。

4 来到房间[10]取得霰弹枪（ショットガン），并在巴瑞的帮助下死里逃生。

5 在房间[14]取得重要道具“药”，并在异次元箱中进行道具整理后从[13]的楼梯来到洋馆二层。

6 来到二层的楼梯处[33]再次见到巴瑞，他给了吉尔6发硫酸弹，但是现在并没有可以使用它的枪械。

7 来到[35]阳台的尽头处，会发现死去队友的尸体，已经变成丧尸的他向吉尔发起进攻。忍痛亲手“杀”死队友后在他的尸体附近找到榴弹枪（グレネードガン）。

8 在[48]的环行楼道中将石像从缺口中推下。

9 从[47]处的楼梯回到一层的[20]，再来到房间[19]对着机器使用道具“药”，将植物毒死后在它周围可以取得多棵药草和重要道具铠形钥匙（鎧のカギ）。

10 回到洋馆一层的食堂[2]，从损坏的石像中取得重要道具蓝色的宝石（青い宝石），并在食堂尽头的火炉上方取得重要道具エンブレム。

11 将蓝色的宝石插在房间[29]中虎形石像的眼睛中取得重要道具风之印章（ウィンドクレスト）。

12 带着エンブレム来到房间[24]，将书架前的柜子推开，可以找到重要道具“乐谱”，在钢琴前使用，旁边的暗门就会被打开，在里面可以拿到重要道具ゴールドエンブレム，并将エンブレム放在它原来的位置，这样就可以离开这里。

13 将ゴールドエンブレム嵌到食堂火炉上方的凹槽中，远处的钟表会有响动，去调查并将钟的指针调到3点可以取得重要道具盾形钥匙（盾のカギ）。

14 再来到二层，用铠形钥匙进入房间[45]，解开谜题后可取得重要道具太阳印章（サンクレスト）。

15 来到房间[36]发现被大蛇咬伤的STARTS队友，用人工呼吸将他救醒并得到通信机，但他最终还是死去了。

16 用盾形钥匙打开房门进入房间[39]，这里会发生本作的第一个BOSS战——大蛇，打败它后可取得重要道具月亮印章（ムーンクレスト）。



17 因中毒而昏迷过去的吉尔醒来时发现自己正躺在房间[22]的床上，来到房间[11]解开画谜后取得重要道具星星印章（スタークレスト）。

18 将四个印章全部带在身上，之后来到房间[16]，将印章全部镶嵌在房间[17]门旁边的凹槽中，这样就可以打开房门，来到[17]将梯子推到高处木架的旁边，登上去拿到重要道具四角扳手（四角クランク）。

部分谜题解析

1 在房间[14]的打字机旁边有一个宝箱，这是DS版生化危机中新增加的一个谜题设置，必须用触笔才能够完成。需要玩家在规定的次数内（次数见右上方）将画面中五种颜色的“环”与“球”转到颜色一致。如右下图，这里笔者将用钟表的相应方向来表示谜题中五个“环”与“球”的所在位置。这里的开启方法是：第一步调换5、7方向的球，第二步调换10、12方向的球，第三步调换3、12方向的球。开启宝箱可以取得红草×1。

打字机房间[22]中宝箱的开启方法是：第一步调换10、7方向的球，第二步调换3、5方向的球，第三步调换3、12方向的球，第四步调换5、7方向的球。开启宝箱可以取得红草×1。

在房间[62]中也有与前面类似的宝箱，不过盘面、球体的分布位置以及指针分开的角度都与之前不同，这里的球体分布位置在12、2、4、6、8、10六个位置，而开启的方法是：第一步调换12、4方向的球，第二步调换2、6方向的球，第三、四步调换4、8和6、10方向球的位置。开启宝箱可取得霰弹枪子弹×7。

中庭地下[90]中宝箱的开启方法是：第一步调换2、4方向的球，第二步调换6、8方向的球，第三步到第五步分别调换12、2方向、4、6方向和8、10方向的球即可。开启宝箱可取得榴弹×6。

2 为了取得盾形钥匙必须要完成食堂中的谜题，这是DS版新增加的机关，同样非常容易，就是用触笔将时钟的指针调到3点整的位置即可。

3 房间[42]榴弹×6的取得方法：先调查墙壁上的标本盒子并按下按钮，这样鱼缸中的水就会退掉，将已经变轻的鱼缸向右边推，再将书柜往鱼缸的方向推动就可以在墙壁的凹槽中发现道具了。

4 DS版中将推石像的谜题换成了调天平，用触笔将蓝、红、绿的石头放在一侧，另一边放上黄和另外一颗绿石头就可以使天平平衡，成功后取得道具。

5 在房间[36]中要利用人工呼吸来救醒已经因中毒而神智不清的队友，这里要看好他身体胸部的起伏，按照状态栏心跳的频率进行吹气，当连续出现几次Fine后就可以成功。

6 发生完这个情节后回到一层的食堂[2]调查时钟并将时间调到8点12分就会得到霰弹枪子弹×7。

7 房间[11]中解开画谜的方法，在这个房间中千万不要去打房梁上的乌鸦，否则就会被群起而攻之。按照画中人物的年龄顺序按下按钮，这样就可以取得太阳印章。

8 房间[77]两个新谜题的解决方法：

转动轮盘时要按逆时针的方向进行，触笔要沿着轮盘的把手进行转动。在转动到一定位置时它会出现反向转动的现象，一定要在水漫上来前将左侧的四个灯全部转亮，这样才能使水全部退下。

水被退下之后，在门的旁边就会露出电子锁的机关，要按照图中的要求将1-9的数字添加到空格中。这是本作中颇值得一玩的一个谜题，也是一个比较复杂的数学问题。谜题的突破口在于第6、7位数字之和是3，并且中间第5位数字是9。两位数之和为3只可能是1和2，这样就有1/2的可能确定第4位的数字，以此类推很轻松就可以解开这个谜题。而最终的数字排列顺序为：“843591267”。



本作除了部分谜题以及对付某些敌人的方式和原来的PS版不同外，基本就是原样照搬，所以只要玩过原作的玩家应该都不会有什么问题。另外，本作也有“一闪”哦，那就是在主视角时，在敌人攻击的一刹那用刀子攻击它们，便可以一击必杀。







本作最大的特色除了侍魂全角色出场之外就是将剑质扩充到了六个之多，不同类型的角色配合相应不同的剑质可以让一个角色的实力进行细微的调整。也正由于剑质的丰富，让角色的平衡性趋于平衡。

PS2	本刊译名：天下第一剑客传			CERO 12
	snkplaymore	7140日元	2005.1.26	
格斗对战	DVD-ROM	日版	1-2人	100KB

~BOSS讨伐战指导~

从侍魂三开始，中BOSS的设定开始成为系列的传统。本作中在最终决战前的“血战”中会随机出现两位中BOSS，分别是一代的最终BOSS天草四郎时贞与二代的最终BOSS罗将神水姬，对策我们分别讲述。

血战—天草四郎时贞



血战—天草四郎时贞：天草四郎时贞的空中道具与中远距离控制系招数为全角色之冠，且由于BOSS战角色攻击力优化，通常让玩家在牵制战中吃尽苦头。如果我们持续在中距离与天草对峙，很容易就会被他发动迅速的下段空中道具与中段空中道具（封魔系）所摆弄，这显然是不明智的。面对这个AI敌人最主要的进攻手段应首先采用跳跃近身，之后持续使用垂直跳跃的重攻击持续LOOP天草，您很快会发现天草无论是发动空中道具或是进行地面投摔都会出现巨大的破绽，垂直跳斩的持续进行会很快令我们获得胜利。在进攻过程中，偶尔也会出现被天草使用“汝等暗入灭”空中截击，但这样的情况并不多见，可以继续按照之前的战术将其屈死。总体来说，这个boss的实力的攻击方法就是不断地进行跳入重打击，只要持续贯彻这个作战方针，天草四郎时贞弱如一卒。

血战—罗将神水姬

血战—罗将神水姬：真侍魂时代的罗将神水姬是每一个侍魂玩家心中的梦魇，当年这个角色以超级强力的截击威力与速度鬼魅的DASH投著称，直到今天我们重温真侍魂这个作品面对她时依然苦手。而这个风光一时的BOSS到了天下第一剑客传中却成为了一只纸老虎，虽然攻击力迅猛，但只要知道进攻套路则很容易拿下。面对罗将神我们首先要小心的是令人防不胜防的DASH指令投，由于罗将神的DASH速度很快，如果在地面牵制经常会被“变猪”……而退到中距离牵制又会被其放出的兽与必须下段防御的空中道具所左右。基于上述这些特点我们对付这个中BOSS可以使用两个策略进行攻坚。首先要挑选中近距离快速打击持续输入（例如霸王丸的中攻击）这样可以有效COUNTER水姬的大部分发动技，第二个战术就是在中攻击持续输入的同时抓住时机进行跳入重攻击，如果将这两点熟练把握，她可能是你遇到过的最贫弱的对手。



↑这个角色最恐怖的技巧就在于这个指令投，其快速的DASH速度配合指令投令人防不胜防。

最终决战—凶国日轮守我旺（魔）

将血战进行完后，我们就要面对最终BOSS战了。本作的最终BOSS与侍魂零SP相同，都是面对魔化的凶国日轮守我旺。不过，本作中的凶国日轮守我旺可比前作更为凶恶，我敢说，这个BOSS是侍魂系列中难度最高的一个，对于挑战者来说，有若干点需要注意，万般小心将这几点贯彻到底的前提下，我们才可能以微弱优势获胜。

首先面对这个BOSS，绝对不可以跳，凶国日轮守我旺的火焰横扫攻击判定中距离判定王道，没有任何缝隙可以过去，只能稳稳防守。近距离他的对空重攻击威力之大，判定之恐怖更是没有跳过的可能性，所以绝对不可以跳。第二点，中距离不可以贸然点押攻击，凶国日轮守我旺的中距离攻击不仅距离很长，而且攻击判定发动奇快无比，在他没有近身的情况下贸然点押攻击，必然被其COUNTER击回，如果其“魔”槽蓄满的前提下，一次COUNTER攻击抵消火焰冲击再连携必杀……一命呜呼矣。第三点，一旦凶国日轮守我旺的“魔”槽蓄满，除了近距离轻攻击点押外不能使用任何中攻击以上招数反击，否则BOSS必杀发动，无敌判定出现的时候就是我方被击飞之时。听了上述解释外，玩家朋友们可能质疑这个BOSS是否无敌全身毫无破绽？其实不然，在小心执行了前三点防守重点后，我们可以按照下面的步骤来将BOSS的体力在时间结束时控制在己方之下。一是如果有长距离空中道具的角色一定要在近距离时持续输入空中道具（例如IROHA），第二，在BOSS多段冲击之后，我们可以抓住近身的时机一直输入下段轻攻击，这样可多次命中BOSS造成小杀伤，当BOSS距离我们靠近的时候，由于BOSS的DASH指令投存在，我们持续输入下段轻攻击也是保证其无法DASH的一种防守技巧。第三，当BOSS的“魔”槽蓄满后，我们除了近距离下段轻属性攻击持续输入外停止一切操作，等待其超杀放出，防御后当BOSS跳入角色身前时有背投技的使用背投技反击，没有背投技的角色则可使用普通背投反击。三点防御重点与三点进攻重点全部贯彻完毕后，当时间结束时我们能够屈死BOSS。这场战斗是对我们根性的最大考验，稍有不慎则满盘皆输。我们只要拿出平常心面对每一次攻防，最终的胜利必然属于我们！

↑近身不断轻攻击日押的原因就是为了防止这个指令投的命中。

怀旧与创新并重

本作虽然是侍魂系列的最新作，但游戏中的怀旧气息非常浓重，游戏中的旧有角色众多，操作方法大多延续了系列角色固有的使用方法，例如霸王丸的性能突出的2D、DASH配合跳斩牵制，千两狂死郎的目押牵制为主，先手跳跃截击为辅的传统操作架构都能够很快地让老玩家找到上手的切入点，游戏中剑质虽然众多，但除了“剑”模式外都为前几作模式的克隆，真正让我们感到兴奋的似乎是作品中崭新登场的众多新生角色（包含前作中不能应用而本作中可以应用的），本作的新生角色不但在造型方面让人眼前一亮，在实力方面也丝毫不逊色于旧有角色，我们应当肯定SNK在原有系列基础上仍然推陈出新的这种创新精神。

本次移植版除了在资料读取速度方面有些不尽人意之外，无论是画面和操作感都做到了完美移植，家用版本更实现了全新要素的收录，玩家如果持续通关，就能够实现新剑质与新角色的使用。（新要素出现内容请关注近期秘技天地。）



【鬼武者】幻魔讨伐绘卷

●CAPCOM是动作游戏的天尊，《鬼武者》系列是它们最杰出的作品之一。蕴涵在各代作品中的脉络和理念，让我们为你一一揭示。

■战国乱世中的武士活剧

《鬼武者》系列的魅力不仅仅在于成熟完善的动作系统，也在于它富有吸引力的故事背景和人物设定。和很多涉及到历史题材的日式游戏一样，《鬼武者》也将时代背景设置在了战国时期。这个纷繁复杂的乱世不仅仅为鬼武者匪夷所思的传奇故事提供了孕育的土壤，也能展现出令人神往的武士形象。CAPCOM采用的真人明星出演方式是《鬼武者》系列大受欢迎的原因之一，金城武、松田优作等明星成为电视屏幕上气质出众的武士，塑造的人物形象深入人心。

【鬼武者】

●CAPCOM ●PS2 ●2001年1月25日 ●18岁以上

令人神往的战国绘卷

日本战国时期永禄三年（公元1560年），号称"东海第一强弓"的大名今川义元集合了两万余人的部队准备"上洛"（进入京都）。在今川家的势力范围与京都之间，还有一个小小的阻碍——那就是尾张地区的小领主织田信长。兵多将广的今川义元根本没有将织田信长放在眼里，在桶狭间这个地方，他命令部队驻扎休息。然而，一向行为乖张、浑浑噩噩，甚至被人称为"尾张的大傻瓜"的信长这一次却展示出了无比卓越的才能，他带领仅仅两千人的部队奇袭今川义元，并且击毙了这个不可一世的家伙。从此，织田信长之名威震天下，他也就此走上了称霸之路。《鬼武者》的序幕正是从这一战拉开，在织田军的本阵中，手下正在向织田信长通报今川义元授首的消息，信长不由得站起身子仰天狂笑。然而此时一支冷箭飞来，恰恰命中了信长的咽喉。织田信长这个未来的日本霸主居然就这样死了？

而在此时，高处的一座小山丘上，一位面貌俊朗的年轻武士正在冷眼旁观这场激烈的战斗。几个士兵意图接近，也被他一一击退。这就是故事的主人公明智左马介秀满。他并不是来参加这场战斗，而只是路过此地。他心中所牵挂的是稻叶山城中的爱人雪姬，前不久雪姬曾经给他写信求助，说在城中发现了一些不祥的迹象……

等到左马介赶到稻叶山城，一切似乎已经晚了。雪姬不知去向，而城中也布满了可怕的怪物。与此同时，刚刚剿灭了今川义元的织田家大军又开始向稻叶山城进发，而队伍最前列的赫然是信长！他不是已经死了吗？遭到怪物袭击的左马介不敌到底，但是在昏迷中却听到了一个神秘的声音，这个声音自称是"鬼之一族"的使者，他给予了左马介神奇的道具："鬼之笼手"，使左马介获得了讨伐魔物的力量。

这就是《鬼武者》扣人心弦的开场。根据游戏中的剧情，在桶狭间身亡的信长与地下的幻魔签订了契约，出卖了自己的灵魂，换回了生命和更加强大的力量。而爱人被掳走的左马介则踏上了讨伐信长的征程。这样的剧情并不能算是非常新鲜，在众多涉及到历史的日式游戏中，无不拿战国时代来做文章。但是CAPCOM的制作人们想出了一个高明的点子，他们采用了真人形象担任游戏中的主角，而这位主演就是在日本乃至全亚洲都具有很高知名度的影星金城武。这样的组合一下就抓住了玩家的目光，形成了一副引人入胜的战国图画。



洛克人生父稻船敬二凭借鬼武者让业界重新认识了他。

动作性：系列的灵魂

如果仅仅依靠明星的形象，《鬼武者》并不能成为一部经典之作。然而作为业界动作游戏制作厂商中的佼佼者，CAPCOM是绝对不会让动作游戏迷们失望的。《鬼武者》这部作品承袭了CAPCOM游戏一贯优秀的手感，在系统方面也颇为完善。主角不但有丰富的动作，而且随着冒险的进行还能得到各种属性不同的武器，并且可以发动华丽而且威力巨大的"鬼战术"，战斗十分爽快。而它与其它游戏最大的不同点，则是它的一闪系统。

一闪——在敌人攻击的瞬间输入特定的按钮进行反击，给敌人致命一击。其实这样的理念在CAPCOM的游戏中并非首创。像格斗类游戏《街头霸王3》中就有类似的概念，而之前CAPCOM在PS平台上所制作的《生化危机3》中也包含了紧急回避系统，恰似是《鬼武者》诞生之前一块绝佳的试验田。《鬼武者》最初开发也是在PS平台上，后来才改变到PS2，硬件机能的提升使得游戏性发生了巨大的变化。在PS2平台上，游戏可以流畅运行在每秒60帧的速度下，而角色的细节刻画也能够达到相当精细的程度，使得玩家能够通过观察敌人的细微动作作出判断和反击。可以说，《鬼武者》的诞生，综合了天时地利人和，它之后大获成功也就不足为怪了。

成功与背后的思索

《鬼武者》横空出世，不愧为PS2早期游戏中的佼佼者，而它在市场上也迅速收获了成果。它成为世界范围内第一部突破100万销量的PS2游戏，而最终的销量则达到200万套以上，CAPCOM就此铸造了一块新的金字招牌。

不过，在成功的背后，《鬼武者》仍然不可避免的存在着一些瑕疵。日后最为人诟病的，就是它的流程实在是太短了一些。就算是初次上手，也可以在短短数个小时之内通关。而一个熟练的玩家甚至可以在半个小时之内将其打穿（去掉剧情动画的时间）。也许是为了弥补这一缺陷，CAPCOM将游戏中的动画设置为不能跳过，就算你已经把剧情看得滚瓜烂熟也只能老老实实地看下去，这种做法无疑拉长了游戏时间，但是却极大地影响到了游戏的流畅度。另外，CAPCOM还在主线剧情之外设置了"魔空空间"这个用于修炼的地方，在魔空空间中玩家可以在狭小的范围之内与不断出现的敌人战斗，难度颇大，虽然它堪称是上级者的乐园，但并非每一个玩家都有兴趣进行这样的挑战。此外，《鬼武者》中的一闪系统虽然已经初步确立，但制作者们似乎还没有意识到这一系统的巨大潜力，在通关评价中并没有对应一闪的项目，一闪只是作为游戏的一种附加乐趣而并非核心内容。在游戏的视角和场景设置上也存在这不少缺陷，有些缺陷直接影响到玩家顺利发动一闪。虽然，《鬼武者》的整体难度并不算高，但如果是追求全部一闪通关的话，在某些场景中由于视角的限制可能会是"不可能完成的任务"。而且游戏中的大小Boss也无法使用一闪的方式来对付。直到《鬼武者2》中，制作者才意识到一闪对于这个游戏的真正意义所在，并且对其大大强化。不但专门设置了让玩家充分体验一闪乐趣的"一闪模式"（绝大多数敌人都必须使用一闪的方式才能杀死），而且在各种细节设置上也都紧密围绕着一闪展开。在《鬼武者2》中，对Boss也可以发动一闪，只是无法像对普通杂兵一样一击必杀，而是需要数次一闪才能杀死，这是一个较为平衡而且也很有乐趣的系统。当然，这些都已经是后话了。

鬼武者的完全形态

PS2版《鬼武者》发售1年之后，它又登上了XBOX平台，并且改名为《幻魔鬼武者》。这次移植绝对不是没有诚意的"炒冷饭"，尽管从PS2平台移植到XBOX平台，硬件机能有所提高，但《幻魔鬼武者》并非像人们想象的那样以更高的画面素质为卖点。相反，在《幻魔鬼武者》中，新增了很多富有趣味性和挑战性的内容。在一定的程度上，我们甚至可以将它称为"鬼武者"的真正形态。虽然限于故事整体结构已经定型，无法再增加全新的剧情和流程，但是CAPCOM还是调整了很多流程细节，改变了一些道具的摆放位置以及某些场景到达的先后顺序。另外还增加了"幻魔塔"这个类似于"魔空空间"的场景，以供骨灰级的玩家做进一步挑战。而在系统方面，一个非常引人注目的变化就是难度的大幅度提升。《幻魔鬼武者》在通常难度之上还提供了"困难"难度，在这个难度下敌人的能力大幅度增强，敌人的配置也有所变化。在某个特定场景中同时出现的四只"红牛"想必让每一个见到它们的玩家都目瞪口呆吧。更加有意思的是游戏中新增的"绿魂"系统，主角一旦收集到五个绿魂就可以在一段时间内发动无敌状态，而相应的，敌人还会和主角争夺绿魂，吸取了绿魂的敌人会狂暴化，成为不折不扣的恶梦！一边要和敌人打斗，一边要随时注意魂的吸收，游戏整体的战略性和刺激性都大大提升了。可以说，《幻魔鬼武者》是一个很有诚意的"加强版"，在这部作品其中的一些设定，还影响到了之后的二代、三代等续作。

金城武简介



金城武于1973年出生于台湾，他的父亲是日本人，母亲则是台湾人。金城武在台湾长大，后来又曾到美国学习，因此他能够使用国语、日语、英语、粤语、闽南语等多种语言。在上学期间，他受邀参加广告拍摄，并且借此走入了演艺圈。凭借俊朗的外形和出众的气质，金城武博得了众多亚洲观众的喜爱，演艺事业发展到台湾、香港、日本和中国大陆等地区。他重要的影视作品包括电影《重庆森林》、《不夜城》、《十面埋伏》，电视剧《神啊，请多给我一点时间》等等。在主演了《如果·爱》之后，他还被美国媒体认为是"下一个最有希望打入好莱坞的亚洲演员"。

金城武本人从小便是一个电子游戏迷，而受邀出演《鬼武者》系列中的明智左马介一角对他来说也是一个非常有意思的工作。CAPCOM原本只请他提供角色外形以及配音，可他却主动参与企划工作，频繁亲自出席游戏企划会议。在CAPCOM和金城武双方的努力下，明智左马介这个角色深入玩家的心中，成为在游戏中使用真人明星形象最为成功的例子之一。

【鬼武者贰】

●CAPCOM ●PS2 ●2002年3月7日 ●18岁以上

复仇的战鬼 十兵卫

天正十年，西历1573年，已经成为幻魔王的织田信长带领幻魔军团血洗了柳生之庄——其原因正是柳生家的一些人，延续了鬼之一族的血脉，这对于幻魔来说，是一个潜在的极大威胁。

但其实对于信长来说，这次屠戮“最应该”杀掉的人——身具鬼族血脉、号称剑之达人的柳生十兵卫当时却不在村庄内。匆忙赶回柳生之庄的十兵卫，只看到了满目的凄惨悲凉……

在十兵卫追索信长的路上，他先后遇到了一众性格和经历各异的同伴，他们出于不同的目的，也都站在信长的对立面上，这些人聚在一起，编织出了一幅壮丽的“幻魔讨伐绘卷”。

讨伐信长——这，便是鬼武者2代的故事主旨，简单，彻底。

1代的一鸣惊人，已经奠定了鬼武者引人注目的地位，而2代势所必然地推出，在达成了作品系列化的同时，也把鬼武者系列推上了一个巅峰，这一点，无论是此后的销量和口碑都可以证明，鬼武者2是一款可以传世的经典之作。

2代延续了前作的制作风格，继续很用力地打造了一段颇具大手笔电影气势的开场动画，时代剧目的感觉十足，同时与电影如出一辙般地打出“导演”和“主演”，更给人以强烈的观赏感。相比之下，与其说作品是在招呼你“进来欣赏一下”，更不如说它是在以一种气势使观众（玩家）震服，并令人主动产生了一种想要继续了解的欲望。

本次出演主人公柳生十兵卫的，是日本已故著名演员松田优作。他在银幕上活跃的时期，是上个世纪七八十年代，很大程度上与我们这一代玩家错了开来，所以在看过了国际帅哥金城武后，很多人在当时（当然也包括现在）接触到游戏的时候都会不解和疑惑——这是谁？怎么会用了这么一个相貌平平的人来当主演？但其实，大家只要去问问我们的父母，有没有看过一部日本电影《人证》——他们多半会给你一个肯定的答复，你就会知道，松田优作曾经是多么地家喻户晓。一般来说，我们的父母不会比我们更懂游戏，但他们却会比我们更知道松田优作。

看完松田优作的生平介绍，你应该会对他更了解了一些；而我相信在你打穿鬼武者2这个游戏后，会理解为什么由他主演。松田优作的身上流露着一种古典且沧桑的男人气息，他可以不被称为帅，但绝对很男人。他的气质非常适合纷乱战国中的一名有着顽强性格和坚定意志的武士形象。记住鬼武者2，也请记住松田优作，一个“老男人”的味道。

更加成熟的一闪系统

“一闪”在鬼武者中的地位举足轻重，这里暂且不论它在电光石火间带给玩家的成就感和快感，实际上，正是由于一闪的存在，才使得这款典型的“没有跳跃要素的动作游戏”产生了足够的深度和可挖掘空间。我们说一闪是整个鬼武者系列的灵魂，从另一个方面来看，也正在于它弥补了游戏本身移动要素的欠缺。

制作人当时应该正是深刻认识到了这一关键，在系列2代中，一闪的理念得到了很大程度的拓展和加强，以及更加合理化。2代中敌人的一闪时机，与其攻击动作和攻击判定有着很好的契合，使玩家在实战上手之初，就可以凭直觉和经验揣摩出大概来，这样的处理，更方便吸引玩家踏上一闪精修之路，我们也不至于因为折腾半天连一闪时机都琢磨不出来而恼火。

在此之外，2代中明显强化了“避一闪”的概念——在敌人攻击时刻配合架构下的移动来发动一闪，回避的同时进行攻击，这样既增大了安全系数，同时也是如果要闪某些敌人的特定招式所必然要求的。透过“强化避一闪”这一做法，我们可以体会到一些游戏在制作方面那周全且缜密的考虑——一闪是柄双刃剑，不成功，则自损，而当一个人在修炼一闪的过程中，势所必然地，他需要从无数“被砍”的失败中积累经验，那么通过一个“避”字，游戏合理减少了一闪失败的代价，使得玩家在单位时间内有更多的机会来磨练技巧，十分有利于保持游戏者继续钻研的欲望和兴奋程度——否则若是在一个苛刻的条件下，人物反复地被砍反复地死，可以想象得到绝大多数人是不会有热情和动力继续跟“一闪”较劲的。而同时，这个“安全系数”又不能过高地被保证，否则一个核心要素将因为缺乏足够的“技术含量”来吸引玩家的投入，相应的其快感和成就感也将大打折扣，所以2代强化避一闪绝对不是一个随心情的做法，它的背后显示出了制作人在动作系统平衡性方面的良苦用心和深厚的level design功力——不温不火，恰到好处。

再比如说弹一闪——瞬间防御敌人攻击再发动一闪，由于有一次可以防御的机会，所以在安全程度得以提高的同时，游戏就在其它方面加以“惩罚”，比如说各种魂出现的数量或概率都会减少，同时“弹”本身的输入有效时间也比普通一闪来得少。总之有得必有失，游戏不会提供给玩家一种“绝对有利”的方法。鬼武者2也正是因为在众多要素上找到了相对完美的平衡点，才成为了经典之作。

2代比起1代的绝对进化之处，便是引入了“连锁一闪”的概念——在初次一闪发动后的合适时机内，再次按下攻击键，人物便会“闪”向下一个敌人，以此类推，连锁一闪发动后满屏白光，威力绝大，成就感极高，爽快度满点；但同时其对按键的输入时机，频率，以及当时玩家的手感乃至心态都有很高的要求，是鬼武者2动作性的精华所在。连锁一闪的发动依靠连打按键固然不行，而每一次按键的输入时间也都是以“帧数”为单位，要求我们有精准的反应。不过同时，它并不需要你再操心其它任何事了——比如方向的输入，玩家的注意力得以只集中在一件事情上，很有利于在精神上集中修炼。

成熟和多样化的要素

上面的文字大量地关注了“一闪”——这实际是偏重于中级者以上的考虑。但如果一款游戏最后只允许所谓“重度”的研究方式，玩家只能通过大量时间的修炼后才能找到“快感”……那么，说句实话，这样的游戏离死亦不远矣。游戏必须大众化，相对小众的游戏也许会被比作艺术品，但可惜，游戏从来都只是商品——把自己置于夹缝的立场中只会是一种自我折磨。而鬼武者2妙就妙在即使你不懂一闪，或者懒得一闪，依靠其它进攻方式依然可以通关，并且仍可以在爽快和华丽中得到自我满足。

游戏结合了不同的武器，不同的蓄力阶段，不同的特殊技，不同的鬼战术……衍生出了多种多样的进攻套路和打击方式。刀、枪、锤等武器的套路特点分明，神韵十足。对于偏好育成要素的玩家而言，升级武器也无疑能给人带来成长的快感。而另一方面，如果你是一个相当着眼于“动作”的玩家，不想被其它诸如RPG类的要素破坏了自己感觉和节奏，你同样也可以不升级任何武器，防具和能力，凭借着初始能力和自身娴熟的一闪技术，做到“剑之达人”的境界。

总而言之，游戏成熟的系统设置决定了它允许多种层面的游戏方式，无论玩家追求哪种程度，都可以找到快乐——这种意义上的“自由度”，才是真正成熟的作品的表现。

一丝小小的遗憾

鬼武者2在动作性方面做得几乎无可挑剔，那么反观它的情节部分，则不得不说设计得有些累赘。我们这篇文字的开场是以故事切入，但实际上你要明白，游戏中涉及的人物虽然都是真实的，但他们在战国时期彼此之间其实基本没有交集，只是被游戏硬拉到了一起，这一点大家可不要同历史混淆了。在本作中，你绝不能说是它漠视了剧情，恰恰相反，制作人员为这个动作游戏设计了大量的分支路线和情节，为此铺垫了一个具有相当规模的剧本，全人物全情节100%可是一件相当耗费精力的事情。但不得不遗憾地说，在这一点上，游戏做得过了。控制游戏内容分歧和走向的关键，全在与同伴的“品物交换”上，而交换本身则具有相当的繁复性和随机性，并与游戏的动作要素完全脱节，在这一部分上设置得越是繁琐细致，就越是会容易干扰到游戏的正常节奏。你也许会不在乎从同伴那里换来的贵重道具，但如果不培养足够的好感度则玩不到操纵他们的分支剧情（这是很有乐趣的），不好好费一番心思送东西也拿不到全称号的高评价。在一个讲求“一剑毙命”的快节奏游戏中，却设置了如此沉缓的部分，很多时候还经常绕不过，这难免令人恼火。你越研究品物交换，越会发现它确实做得很用心，送品物的对象，时机，先后顺序和连续性都大有讲究，但越是这样，更会给人以哭笑不得的感觉。如果论究作品不足的话，品物交换怕是唯一，同时也是最大的遗憾了。

但不管从哪个方面看，鬼武者2都是一款诚意十足的作品。它成熟，稳重，宛若一幅精美的绘卷。

松田优作简介

松田优作于1949年9月21日出生于日本山口县下关市——你可能会看到一些关于松田优作的传记文字，说他是生于1950年的，其实那只是他户籍上记录的年份。在20岁出头的时候，松田优作开始在戏剧社学习表演，而后又进入文学座附属演剧研究所进修，并在毕业后顺理成章地踏上了演艺的道路。七十年代中以《狼之纹章》、《暴力教室》、《最危险的游戏》等众多影片确立了自己性格派动作明星的地位。事实上，那个时候松田优作自己也身具空手道二段。

从八十年代起，松田优作开始转型，塑造的角色开始偏重生活化，凸现了自己同样深厚的实力派演技，《阳炎座》、《家族游戏》、《丘山》、《花之乱》等等影片都是他的代表作，89年的《黑雨》中他更是演活了一个冷酷残忍的坏蛋，并由此在国际上也获得了很高的评价和知名度。

但就在松田优作坚强地继续着自己的演艺事业的时候，很少人知道，他已经罹患癌症。他为人耿直，沉默寡言，甚至连生活照都很少留下，松田优作的身上，流露的是一种沉静和坚强

1989年11月6日，松田优作病故，年仅40岁。

【鬼武者叁】

●CAPCOM ●PS2 ●2004年2月26日 ●18岁以上

理想与现实的差距

《鬼武者3》发售的前一年，对于CAPCOM来说是一个多事之年。在这一段时期，CAPCOM的众多作品遭到了前所未有的质疑之声，镇社之宝《生化危机》系列正处于全面革新之前的阵痛期，进入PS2时代之后与《鬼武者》系列同样得到极高评价的另外一款原创作品《恶魔猎人》则在二代遭遇了滑铁卢，辉煌不再，"NGC新作五连发"的决策引来了众多争议，而其中涉及到的游戏也鲜有成功制作，《混沌军势》等一些试验性的作品本身存在着诸多缺陷，难以成为市场上的主力……在这样的背景之下，在玩家群中保持着极高期待度的《鬼武者3》对于CAPCOM就显得更加重要了。从发售之前不遗余力的宣传攻势就可以看出，CAPCOM本社也对《鬼武者3》给予了极大的期望，夸张一点说，几乎是把《鬼武者3》当成了救命稻草一般。

除了金城武、尚·雷诺两大影星联袂出演之外，CAPCOM在宣传中最着重鼓吹的便是系列首次全3D化。从《生化危机》以来，3D人物+2D静态CG背景就是CAPCOM屡屡采用的手法，在PS时代采用这种方法是受限于硬件机能，不过CAPCOM也在这一方面积累了相当丰厚的经验，以《鬼武者2》或者NGC版的《生化危机》为例，3D人物与2D背景结合得非常紧密，整体感觉十分精美，让人并无突兀之感。但是，在PS2时代仍然沿用这种手法，就难免落下"技术力低下"的口实。在很多同类游戏中（例如《恶魔猎人》），CAPCOM也逐渐采用了全3D的制作方式。《鬼武者3》的3D化固然是进步，然而，CAPCOM在转变过程中的心态却值得商榷。从一些制作者的访谈录中我们可以多次看到类似这样的话："在欧美游戏界，人们认为使用2D是技术力不足的表现，是一种非常令人羞愧的行为。"这让我们不由得揣测，CAPCOM陷入了"为技术而技术"的误区，却忘记了技术是为最终效果服务的手段。只要最终效果达到了人们的期望，到底是通过何种技术手段来实现的又何必深究呢？

在CAPCOM的宣传中还提到了《鬼武者3》中使用的各种技术，例如高精度建模和粗糙建模的灵活使用、火焰效果、乃至阿儿（游戏中的角色）的表情刻画等等。而最令人震惊的则是发售前所放出的一段预告视频——这段视频特别邀请了著名武打明星甄子丹担任动作指导，CAPCOM倾尽全力制作出了超绝的效果，无论是在画面细节还是整体流畅性上都几乎完美（这段视频也获得了当年的最佳CG动画奖），这样的宣传攻势给人造成的印象是《鬼武者3》将是一个将PS2机能发挥到极限的作品，其效果肯定无与伦比。然而在懂一些3D制作知识的人眼中看来，却不由得在心中对《鬼武者3》的真实水平打上了一个疑问号。

2004年2月，《鬼武者3》上市了，人们终于得以亲眼见证它的实际画面。我们当然不能说它是失败的，事实上《鬼武者3》的画面效果在PS2游戏中确实可以划入一流行列。但一个不可回避的事实是，与发售前的宣传相比，它并没有如人们想象的那样具有"划时代"的意义。3D背景不可避免地带来了硬件负担加重，在背景上消耗的多边形增加了，在人物上使用的多边形自然而然的就要减少。如果单以人物建模的精美程度来讲，CAPCOM并没有做到他们所宣称的那样"不输于2D背景条件下的表现"。游戏中火焰、水流等特殊效果，固然令人满意，却也并没有与其他PS2游戏拉开多大的距离。至于CG终究只是CG而已，事实证明，整个游戏中只有片头CG（也就是预告视频所使用的那一段）具有较高的水平，而其他的CG大多敷衍了事，给人虎头蛇尾的感觉。所有的这一切，都让《鬼武者3》的前景蒙上了一层阴霾。

一股不和谐的声音

《鬼武者》系列是以日本战国时代作为故事背景的。一代的故事起因，是幻魔化的织田信长侵攻稻叶山城，并且掳走了明智左马介的红颜知己·雪姬，这才引起了左马介与幻魔（信长）之间的争斗。二代则是以信长企图剿灭具有鬼之一族的柳生家为导火索，展开了柳生十兵卫的复仇故事。而在二代中登场的其他角色，例如杂贺孙市、安国寺惠琼，在历史上也确有其人，并且的的确确与织田信长之间有着各种联系。虽然在这两代的故事中都存在着大量虚构的成分，甚至有一些超自然、超时空的东西（例如二代中的机器人、飞空艇）等等，但是基本上还是以历史为蓝本，加以大胆的想象。相比之下，三代故事所描述的"织田信长超越时空侵略现代巴黎"，就显得突兀了许多，给人一种"无厘头"的感觉，而将洗衣机、光盘、摩托车这些东西直接扔到《鬼武者》当中去，除了搞笑之外也很难说起到了什么正面效果。我们不能不遗憾的说，《鬼武者3》在故事架构上，极大地破坏了一、二代以来所构建的"战国绘卷"、"武士活剧"的整体感觉。

如果要考究CAPCOM作出这种改变的原因的话，也许要追溯到一、二代在欧美地区的销量。尽管这两个游戏在欧美专业游戏媒体上也获得了不错的评价，但是日式风格过于浓重的故事很难引起一般玩家的共鸣，因此在市场上也很难吃得开。为了改变这种局面，CAPCOM所采取的策略是邀请尚·雷诺这位著名法国影星加盟。而西方演员的加入，必然就会打破原有的故事架构。而从最后的实际效果来看，这也并非是一个明智之举，因为尚·雷诺所增加的玩家数量只能说颇为有限，而因此造成老玩家们的不满则更加严重了。

更偏向于LU的设置

《鬼武者3》并不是一部粗制滥造的作品，制作人在其中还是倾注了很多的精力，并且力图求新求变。然而，他们所采取的决策方向却在很多地方值得商榷。关于《鬼武者3》中对一闪系统的颠覆，笔者曾经专门撰文讨论过，在这里不再赘言。其实不仅仅在一闪或者说动作系统等方面，在游戏流程的设置和节奏的控制等方面，我们也可以看出诸多痕迹——制作者正在试图使《鬼武者》这个游戏更加倾向于LU化。游戏制作偏向于LU的要求，这并不是一件坏事情，而且这也确实是当前游戏制作的趋势。但是，《鬼武者》系列毕竟是从一代以来就确立了"动作游戏经典"的地位，它之所以得到了一致的好评，就是因为在游戏中既包含了"上级者向"的一闪系统，也没有忽视对动作游戏不太擅长的玩家。而在《鬼武者3》中，则很大程度上抹煞了这种差异，使得玩家们很难从这个游戏中找到各种不同层次的乐趣。以上的种种原因，加上日本游戏市场整体低迷的状况，《鬼武者3》最终没有将这个系列的辉煌继续延续下去。

旧的终结和新的开始

在发售之前，制作人稻船敬二就已经宣称"《鬼武者3》将是系列故事的终结"，不过在听到这句话的时候，其实大多数玩家所抱着的都是怀疑的态度。在这个续作当道的年代，很难相信厂商会轻易抛弃一个富有盛名的系列，这无异与自毁摇钱树。后来的事实果然应验了大家的猜想，两年之后的今天，《新·鬼武者》又出现在大家的面前。稻船敬二的说法是"《鬼武者3》只是故事的终结，而不是系列游戏的终结"——这本来听起来更像是一句笑话，但是试玩新作之后，却发现这句话也不无道理。与其说《新·鬼武者》是系列的延续，倒不如说它是一部全新的作品，它大大加重了升级、收集等RPG类游戏的要素，而以往的动作系统则基本上已经完全改变得大相径庭。它已经不能再称作一个严格意义上的动作游戏，反倒是一个"带有动作要素的RPG游戏"。看来我们得重新换一个角度来审视《鬼武者》系列了。

系列的衍生作品

鬼武者系列的衍生作品不多，同时品质和口碑也都俨然无法与正统系列相提并论。

■鬼武者战略版 2003年7月25日发售

这款GBA上的作品在情节和人物方面都是原创的，并且游戏方式也改成了战棋类型，转变之大令人几乎觉得古怪。游戏的素质最多也就称得上是中规中矩，借鉴了此前很多成熟战棋战略游戏的要素——比如同样引入了高低段差之类的要素。对于鬼武者的特色要素"一闪"，在这个战略版里处理得比较失衡——以一次行动机会为代价来赌敌人会不会打你，只要敌人以物理方式攻击了选择一闪指令的人物，就会被反击至死，而一闪指令的选择又不需要其它条件，这一设定实在是有些草率。

■鬼武者 无赖传 2003年11月27日发售

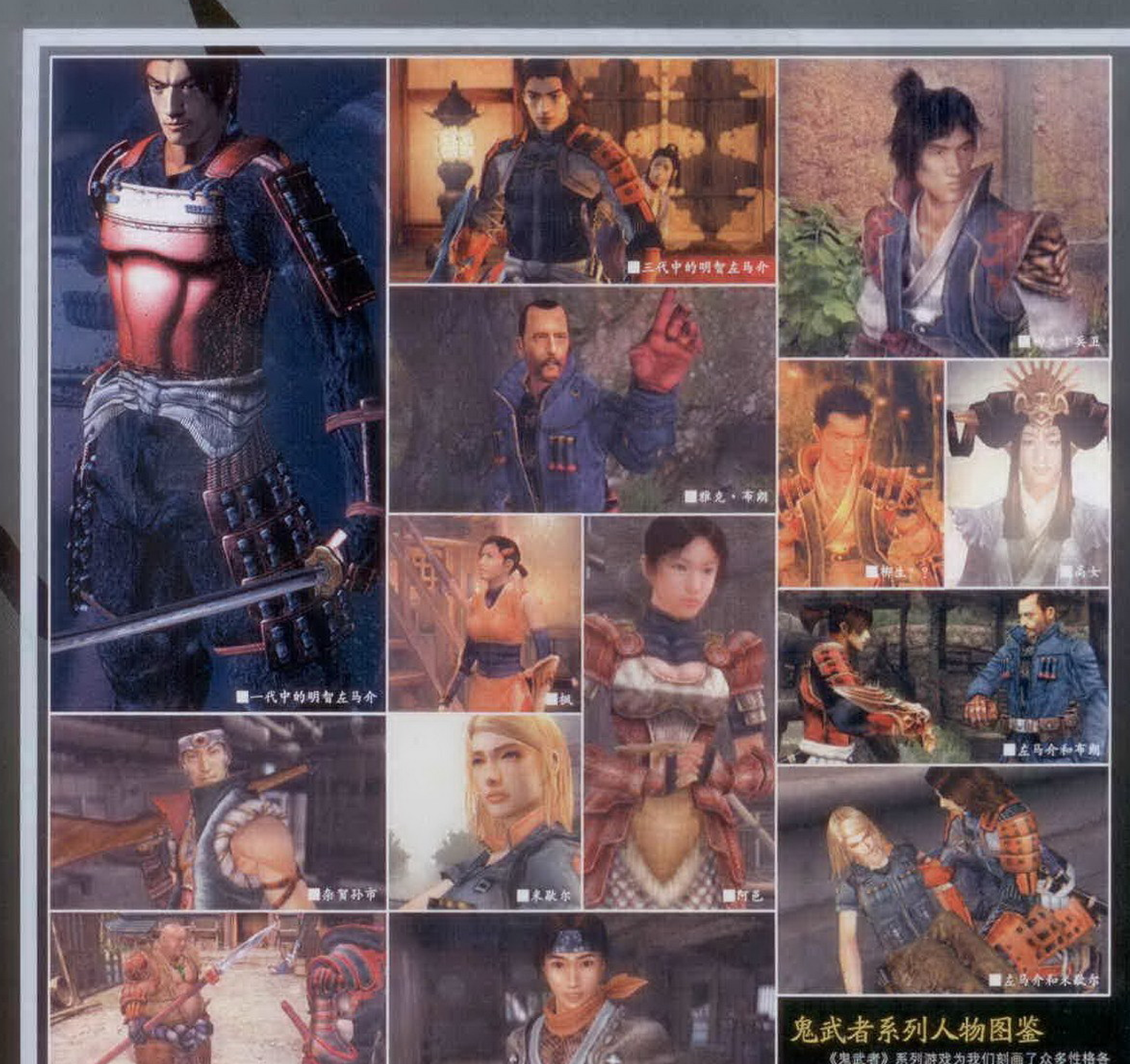
无赖传的出现介于系列的2代与3代之间，凭着之前2代博得的好评在当时还颇受关注和期待。不过现在看来，游戏素质平平，一款乱斗类型游戏做得缺乏特色，同时也确实够"乱"。也许登场人物相当全面算是最吸引人的地方了吧——左马介与十兵卫两大鬼武者同时登场，并且玩家还可以控制各种敌人，包括当初的BOSS，确实有点儿意思。但此作淡化了一闪概念，人物显得过小更是使本来讲究"见招拆招"的鬼武者失去了发挥空间。

尚·雷诺简介



尚·雷诺是法国最著名的影星之一。他出生于1948年，父母都是西班牙裔的法国人。70年代尚·雷诺开始参加舞台剧和电视剧演出，积累了丰富的表演经验。1981年，他开始与著名导演吕克·贝松合作，正式开始了自己的明星生涯。尚·雷诺最著名的电影作品是《这个杀手不太冷》（也译作《杀手里昂》、《终极追杀令》等等）。他在片中扮演一个技艺高超、有情有义的杀手，成为电影史上最著名的角色形象之一，而他也凭借此片获得了很高的国际知名度。尽管在好莱坞并没有取得突破性的成就，但是在欧洲乃至亚洲市场，尚·雷诺都具有很强的票房号召力。在2000年尚·雷诺被授予欧洲电影终身成就奖以及法国总统颁发的国家勋章。

在日本国内，尚·雷诺也是一个颇受欢迎的演员。他与日本女星广末凉子联袂主演的《绿芥刑警》在日本取得了不错的票房成绩。CAPCOM这次邀请他出演《鬼武者3》中的雅克·布朗这一角色，既是出于开拓海外市场的考虑，也是对他艺术成就的一种肯定。



鬼武者系列人物图鉴

《鬼武者》系列游戏为我们刻画了众多性格各异、栩栩如生的人物，这里我们通过图鉴的形式为大家介绍其中的一些主要角色。

■明智左马介

明智左马介秀满，关于他的身世至今仍有很多不同的说法。比较可信的一种说法是他是明智光秀的侄子，并且娶光秀的女儿为妻。据传他为人正直开朗，精通各种武艺，是光秀的左右手，在本能寺之变中担任先锋。明智光秀在山崎合战兵败之后左马介前往支援，但也不幸战败，最后在坂本城被包围而自杀。

■柳生十兵卫

相传十兵卫是柳生家每一代长子在年幼时的称号，而《鬼武者2》中的柳生十兵卫按时间推断应为柳生宗严。宗严曾经师从被称为"剑圣"的上泉信纲修习剑法，并创立了柳生新阴流派。其后宗严之子宗矩和孙子三严将新阴流不断发扬光大，使其成为江户时代最著名的剑术流派之一。

■雅克·布朗

《鬼武者3》中的虚构人物，原本是法国巴黎的防暴警察。由于信长企图侵略现代的巴黎，而引起了时空扭转，布朗也被卷入其中，回到了战国时代的日本。在游戏中布朗得到了鸦天狗一族的帮助，也具有了讨伐幻魔的鬼之力。

■枫

《鬼武者》的女主角，虚构人物。枫的身份是协助左马介的忍者，并且曾经陪左马介周游世界。

■杂贺孙市

即铃木重秀，铃木佐大夫之子，日本战国时期最擅长使用铁炮的武将。在织田信长攻打石山本愿寺的时候曾经带领铁炮队坚守，令擅长铁炮战术的信长也吃了大亏。石山开城投降后，孙市臣服信长，其后也曾侍奉丰臣秀吉。

■安国寺惠琼

安国寺惠琼是毛利家的客卿，在毛利家担任说客僧人的工作。借助其巧舌如簧的雄辩口才而深得信赖。在关原之战中，他劝说毛利家参加西军，与德川家康为敌，兵败被俘后在京都被斩首。

■风魔小太郎

风魔家族是世代侍奉北条家的忍者军团，"小太郎"是风魔家首领世袭的称号。

■阿邑

即织田市，织田信长的妹妹，传说中"战国第一美女"。在政治婚姻的背景下嫁给浅野长政，不过婚后夫妻非常恩爱。在金崎之战中，浅野长政撕毁与信长的盟约，联合朝仓家前后夹击信长。信长重整旗鼓之后打败了浅野长政，长政在城破自杀之前将阿市以及子女送回给了信长。后来阿市又改嫁给了织田家重臣柴田胜家。信长死后，柴田胜家与丰臣秀吉争夺领导权，胜家兵败自焚，阿市也随之自杀。

■织田信长

织田信长原本是尾张地区的一个小领主，在桶狭间之战中，信长以十分之一的兵力击败了今川义元，名扬天下。后来他征讨各地诸侯，成为战国霸主。但是在信长统一天下之前，他的家臣明智光秀叛变，信长在本能寺身亡。

■丰臣秀吉

原名木下藤吉郎，农民出身，依靠自己的天赋和努力逐渐成为织田信长的心腹重臣，后改名为羽柴秀吉。历史上的秀吉智谋过人，但相貌猥琐，被戏称为"猴子"。信长死后秀吉夺取了织田家的领导权，并且统一了日本，由天皇赐姓"丰臣"。

■本多平八郎

即本多忠胜，德川家康手下"四天王"之一。相传他曾经参加数十场战斗从来没有受过伤，游戏中他中森兰丸的埋伏而死，但历史上他一直活到家康建立幕府之后。

■森兰丸

织田信长家臣森长可之子，长相俊美，机


■一代中的织田信长


■丰臣秀吉

作为一个故事连续，贯通始终的系列游戏，在《鬼武者》系列中有不少角色都数次登场，看看这些形象在各代中的差异也非常有意思，当然反派秀吉就是其中之一。


■三代中的织田信长


■谜之老人


■金加莫法兹


■本多平八郎




■梦丸


■森兰丸






■雪姬


■明智光秀


■马修拉斯


■安迪


■基鲁丁斯坦

智过人，担任信长的侍童。本能寺之变中森兰丸随信长一起身亡。

■米歇尔

《鬼武者3》中的虚构人物，雅克·布朗的同事以及未婚妻。

■阿儿

鸦天狗一族派遣来协助布朗和左马介讨伐信长的小精灵。

■雪姬

稻叶山城城主斋藤道三的女儿，由于发觉了稻叶山城中幻魔出现的迹象而写信向左马介求助。不过在史料中并没有关于她的记载，应该只是一个虚构人物。

■梦丸

在战乱中丧失父母的孤儿，被雪姬收养，梦丸将雪姬认为自己唯一的亲人。

■金加莫法兹

长有八只手足的幻魔，被称作"蜘蛛男"，在《鬼武者2》中作为Boss出现。他具有不死之身，在游戏中前后数次出现挑战十兵卫，最后才被打下幻魔塔而死。

■珠珠多玛

倾慕织田信长的女性幻魔，但长相丑陋，俗称"猪女"，在《鬼武者2》中作为Boss出现。她杀害了十兵卫之母高女，最后也被十兵卫击败。

■高刚但提斯

自称"幻魔界第一剑士"，剑术高超，行为乖张，但是讲究武士精神，对女性也非常有礼，曾经对阿邑施以援手。在《鬼武者2》中数次出现挑战十兵卫，由于他具有绝对防御的"幻魔壁"，使得十兵卫一直无法取胜。直到最后十兵卫才用破魔之笛解除了他的绝对防御，将他击败。在临死之前他还要求十兵卫称呼他一次"幻魔界第一剑士"。

■基鲁丁斯坦

幻魔科学家，在《鬼武者1》和《鬼武者3》中都曾经登场。他擅长制作各种人型兵器，是一个非常阴险毒辣的对手。

■马修拉斯

基鲁丁斯坦所制作的"最强兵器"，前后一共有"马修拉斯·试作型"、"马修拉斯·改"、"马修拉斯·极"等型号，分别在《鬼武者1》和《鬼武者3》中作为Boss出现。

■高女

鬼之一族的成员，十兵卫的生母，故此十兵卫具有鬼之一族的血统。在织田信长血洗柳生庄之后高女指引十兵卫觉醒了鬼之力，并且告诉他征讨信长的方法。被珠珠多玛所杀。

■柳生？？

剑术达人，柳生十兵卫的生父。

■安迪

《鬼武者3》中雅克·布朗之子。

■明智光秀

明智家为美浓豪族，光秀原本为美浓领主斋藤道三的家臣，在斋藤道三和其子斋藤义龙的战争中明智家被灭，光秀则流浪诸国。他在周游过程中学习诗书、茶道等，是一个多才多艺的人。后来他侍奉织田信长，成为织田家重臣之一。但是由于性格和理念的不合，光秀与信长之间逐渐产生了不可调和的矛盾，最后光秀发动本能寺之变，信长自杀。但光秀随之也被羽柴秀吉击败身死。

■谜之老人

在《鬼武者1》和《鬼武者3》出现的神秘老人，倒吊在一些隐秘的角落。与之对话可以进入魔空空间。

□文/荇菜、唯夜

男人的哲学

男人的哲学究竟是什么？也许这无法用语言来说明。所以，来吧，让我们拿起武器，加入这场热血沸腾的战争中，在这里，我们能够明白一切。 □文/张天然

一个男人在成长的过程中，总会有一些事情让他难以忘怀。那可能是一场无疾而终的爱情，也可能是一段忍辱负重的苦难生活。除此之外，朋友的背叛、亲人的离开、还有死亡的威胁，这一切都是让男人加速成长的催化剂。正是因为有了这些戏剧性元素的帮助，一个男人才能脱下那件叫做青涩的外套，从此彻底蜕变成为一个能够顶天立地的强者。而世嘉的新作《龙如》，为我们讲述的就是这样一个故事。

故事的背景被设定在错综复杂的日本黑社会中。我们的主人公，江湖人称"堂岛之龙"的桐生一马为了营救自己的朋友锦山，从而替他背上了杀人的罪名。在桐生一马于监狱中服刑的这十年里，铁窗之外的世界已经发生了翻天覆地的变化。当他再一次呼吸到自由空气的时候，展现在他面前的世界却已经面目全非。

游戏以倒叙的方式拉开帷幕，游戏通过第一章讲述了桐生一马在过去十年中的遭遇与心路历程，对游戏的大背景进行了详尽诠释的同时，也为游戏中人物之间的矛盾打好了伏笔。略微有些遗憾的地方是，在第二章的起点部分，对于一马从回忆到现实的转折，剧设人员处理得还不够圆润，显得有些生硬与突兀，对玩家们心理过渡的照顾依然有待加强。本作的剧情结构多少与《莎木》显得有些类似——在高自由度的游戏环境中，剧情的骨架可以随意勾勒，然而附着在故事之上的细节与情感却并不容易去描述。因而，如何能将这个故事讲得跌宕起伏，从而使玩家们能够体验到血脉喷张的感觉，便成为游戏剧设人员所面临的一大难题。

我们知道，在有关黑帮的一切艺术作品中，忠诚与背叛始终是不可或缺的两个经典元素。在本作的情节中，剧本将这两种截然相反的品质分别移植到了两个角色的体内。其中，代表忠诚的，是一马昔日的手下真治；而代表背叛的，则是一马曾经的好友锦山。就这样，忠诚与背叛伴随着这两个角色，交错不断地闪现在此后的剧情中。针尖对麦芒，通过对比与反衬，从而引发出了无数的剧情高潮。

通过上文的介绍我们不难看出，本作剧情的叙事语境，还是没能脱离日本传统热血青春文艺作品的套路——我们在本作中看到的，依然是永恒的善与并不永恒的恶（本文中的善、恶、正面、反面等词，需要放到游戏所既定的黑社会背景中去看待，它们都是相对的概念，我们不要以超出这个世界观的更广义的"道德"来要求他们）。这也就是说，如果一个角色在故事伊始之处被定义为一个正面人物，那么在此后漫长的情节发展中，他便会始终坚持着"善"这个信念，直到故事的结束或者生命的尽头。相反，如果一个角色在故事伊始处被塑造成一个反面人物的话，那么他十有八九会在某个剧情高潮处幡然悔悟，并从此弃恶扬善，成为正义家族中的一分子。具体到本作来说，真治作为一个正面人物，从出场直到死亡，他对一马所表现出的忠诚始终是无可挑剔；而锦山，这个在游戏伊始选择了背叛的角色，也在剧情结尾的危机处突然醒悟，杀掉幕后的邪恶主谋神宫后自杀，昭示了自己的回归。

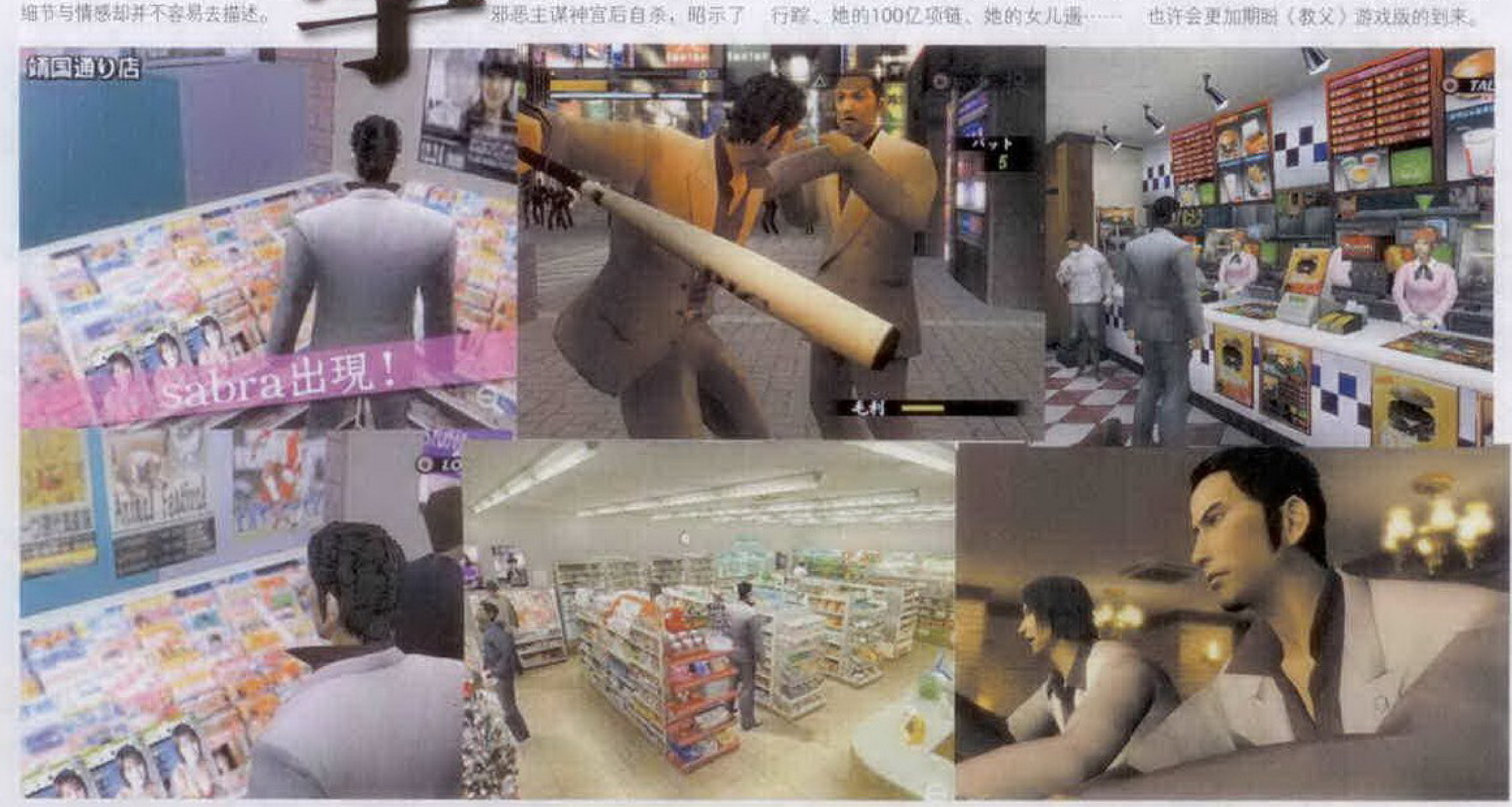
其实从锦山与真治这两个角色身上，我们已经能在很大程度上看出制作人对于人物的刻画方式。在本作中，几乎每一个角色的表现形态都是行而下的——剧设人员只是在表述这些人物"在做什么"，而尽量避免去描写他们的心理活动。个人认为，这样的处理方式无疑是明智的，对于一个强调剧情的动作类游戏来说，对角色过多的心理刻画会拖慢作品的节奏，反而会有画蛇添足的嫌疑。更何况，这是一部主要以男人为描述对象的游戏——著名小说家马原在《虚构之刃》中说过：一直在做，这就是男人的方式。

不过同时在情节方面，按笔者个人之见，本作在细节上的表现实在是很难让人满意。在许多细节之处，我们都能看到一些过于程式化的戏剧化情节，它们颇有些"为了热血而热血，为了激情而激情"的做作感觉，也就是我们常说的"戏过了"。譬如说伊达警官对须藤警官在第七章中那段味精味儿十足的对话，尤其是伊达在离开时轻蔑地说的那句："你这种人，永远也不会看到事实的真相！"不但没能让玩家们体味到一个真男儿的铮铮铁骨，反而会让我们感到他像个假正经，像个小丑。除此之外，剧设人员对锦山之死的描述也是俗气到了极致——改邪归正之后，他便毅然与幕后的黑手同归于尽，并留给了玩家们一场不知所云的高空爆炸……作为一部热血题材的游戏，其情节的戏剧性虽不能太弱，但若是来得太强烈的话，对玩家们来说也并非是什么好事——仔细打量一个浓妆艳抹的女人，你丝毫不会得到任何感官上的享受，反而却只会感到反胃。"清水出芙蓉，天然去雕饰。"从这句诗中，本作的制作人员或许可以学到一些东西。

然而瑕不掩瑜，本作对细节的渲染虽然有些失败，但剧设人员对剧情整体结构的拿捏还是显示出了他们的诚意。剧情中的核心人物由美（或者说美月）的出场，无疑是整个故事中最大的亮点。她的神秘行踪、她的100亿项链、她的女儿遥……这个几乎一直隐藏在幕后的人物，就这样不动声色地导演出了一波又一波的剧情高潮。在故事的末尾，当那个100亿项链最终被打开的时候，我们看到了一张一马的照片，同时也看到了由美埋藏在心底长达十年的真爱。在这个通篇充斥着暴力与鲜血的故事中，这个女人的淡淡温情却是整部游戏的点睛之笔，使游戏的意境在感性的层面上得到了升华。

同样不得不说的还有游戏结局的情节设置。我们首先看到的是死亡的伤感，是的，许多人都死了，真治、风间、由美……关于文学作品中死亡，海明威曾经说过："一个故事在讲到一定程度的时候，你会发现只有死亡才是最好的结尾。"他说的没错，死亡能够体现传统悲剧美学的原则，我们能从一些角色的死亡中获得震撼或者忧伤的体验，因而死亡也成了许多文艺作品的缔造者所钟爱的结局方式。然而，本作结局的优秀之处在于，它在死亡的基础上，又加入了诗意的成分。逝者俱往矣，而活下来的人，应该继续勇敢地生活下去。需要注意的是，本作的结局并不同于《零 刺青之声》，在《零》中，女主人公与爱人生死两隔，从此孤身一人留在现世中，体现的是一种缺憾或错位的美感；而本作的结局，则更多的地表现出了一种希望的气息——无论如何，一马的身边毕竟还有遥。在这个世界上，只要有一个值得去珍惜和爱护的人，生命便是有意义的。

总而言之，同样是经典的黑帮题材，日本作品相较于欧洲作品来说，总是显得有些沉不住气。日本黑帮作品想要表达的情感，总是十分露骨地袒露在剧情的表面之上。熟悉了这种套路的人，很容易便能从故事的开头猜中结局，这也使得戏剧的表现力大打折扣。反观欧美系的黑帮题材作品，我们总能看到一个个表面上不露声色，但却又处处扣人心弦的故事。因而，喜欢日系喧哗热血派黑帮作品的玩家们，也许会在本作的故事中得到极大的乐趣，而对于像笔者这类欧系黑帮作品的玩家们来说，也许会更加期盼《教父》游戏版的到来。



尽情玩乐、战胜对手、洋洋自得、反击对手、看看电影、听点音乐。所有这些，都仅需一张小卡片即可办到。

将您的 PSP™ (Playstation® Portable) 手持娱乐设备变成一个容量超大的多媒体机器。秘诀就是使用 SanDisk® 游戏存储卡。只需一个设备，就能让您听音乐、看图片、看电影，当然，还能保存无数游戏数据。它是无可争议的闪存冠军，比其它任何品牌都更加可靠。现在，PC 玩家也可以使用 — 新款 Cruzer Crossfire™ USB 闪存盘。无论您身在何处，您都可以试玩游戏、欣赏电影预告片、保存您的游戏及玩随兴游戏。Xbox 360™ 的用户也可以使用 Cruzer Crossfire 来播放音乐与欣赏照片。

WWW.SANDISK.COM/GSZH



Memory Stick PRO Duo™



Cruzer Crossfire™ USB Flash Drive

SanDisk
STORE YOUR WORLD IN OURS™

晟碟及晟碟标记是晟碟公司在美国及其它国家的注册商标。Store Your World in Ours（"你的世界由我来存"）是晟碟公司的商标。Memory Stick PRO Duo 是索尼 (Sony) 公司的商标。PlayStation 和 PSP 是 Sony Computer Entertainment Inc (SCEI) 的注册商标或商标。Xbox 360 是微软公司 (Microsoft Corporation) 的商标。本资料中所提及之其它品牌名称仅作识别之用，可能为其拥有者各自的商标。© 2005 SanDisk Corporation。保留一切权利。1 megabyte (MB) = 1 兆字节；1 gigabyte (GB) =1 千兆字节。部分存储容量为专用功能，非全部数据存储可用。



他们的成名作!!

历数日本14位著名制作人的不朽篇章

脑袋里充满创意的宫本茂、制作态度严谨认真的小岛秀夫、执著于实现自己梦想的铃木裕、善于营造磅礴大气的坂口博信，还有三上真司、堀井雄二、冈本吉起、坂垣伴信……这些熟悉的名字伴随着我们从孩童时代一直成长至今。也许，你对他们并不了解，或者说是没那么了解，但是以下的名称就应该是耳熟能详了:《超级马里奥兄弟》、《合金装备》、《VR战士》、《最终幻想》、《生化危机》、《勇者斗恶龙》、《街头霸王》……怎么样？听了上面的游戏名称，再没有人会觉得陌生了吧。这些优秀的作品都有着悠久的历史和旺盛的生命力，时至今天仍然是电视游戏界的巅峰大作。

时至今日，许多玩家谈起业界许多公司的兴衰始末，无不口若悬河，如数家珍。许多人的游戏经历横跨过几个不同的时代，在这些时代，诞生了许多思路不同、性格各异的制作人。他们把自己对工作的热情和头脑中的智慧全部投入到游戏的开发制作之中。正所谓“江山代有才人出，各领风骚若干年”，他们创造的游戏随着时间的推移逐渐沉淀为游戏历史上的经典，围绕着这些游戏产生的话题充实着玩家们的精神生活，成为游戏文化的一部分。

如果说电子游戏是“第九艺术”的话，那么这些制作游戏的人就是受人崇敬的艺术大师了。“饮水思源”的道理大家都知道,我们在玩这些好游戏的同时，当然应该知道是谁为我们奉献出了这一份份精美的大餐。本期特别策划，我们挑选了至今仍活跃在日本游戏界，并且不断推出好作品的14位著名制作人，并且带来了他们各自的成名作。从中，我们可以看到这些人是怎么开始进入这个行业，又是在什么样的机遇下开发出了各自的招牌大作，而且您还可以对他们成名作的发展进化有一个更深入的了解。下面就让我们一起来看看他们这些年来从事游戏行业的心路历程。

[小岛秀夫VS合金装备]

“合金装备之父”、被美国《NEW WEEK》杂志评为“对未来影响最大的十个人”之一、“每当他的出现总是会给人们带来新的期待和惊喜”……这些耀眼的光环使得这位曾经一度在游戏界灰心丧气的制作人成为人所共知的大师，而他，就是小岛秀夫。



小岛秀夫1963年8月出生于东京都世田谷区，3岁的时候举家迁往关西兵库县的神户市郊，在他的幼年生活中最大的快乐就是经常与一大群同阶玩伴一起玩警察抓小偷、牛仔和印第安人和捉迷藏之类的游戏。由于出身于一个电影爱好者的家庭，小岛秀夫在父辈们的影响下对电影和电视充满了狂热嗜好，他在中学时代就开始尝试撰写电影剧本并与同学合作拍摄8MM电影。小岛秀夫立志做一名电影导演而准备报考大学的影像科学学科，但电影业在日本长期处于低迷萧条的落后发展状态，在父母的强烈干预下最终小岛被迫报读了一门自己并不感兴趣的热门学科—经济学。无法真正成为电影导演一直都是小岛秀夫心中极大的遗憾，尽管他在游戏产业领域中已经获得了数不清的各类相关奖项，然而奥斯卡电影大奖仍然是最大的追求目标。

“我不知道我是否真的有机会得到这个奖项，因为游戏和电影的审美标准并不相同，但作为一个电影爱好者，我很高兴电视游戏能够得到各方面的承认。在所有的奖项中，我最希望得到（我也曾梦想得到）的便是奥斯卡金像奖，我希望有一天能够以游戏创作人的身份得到提名。”

由于对经济学毫无兴趣，小岛秀夫的四年大学生涯几乎都是在玩乐中混过去的，当时任天堂的《超级马里奥兄弟》和NAMCO《铁板阵》都给他留下了难以磨灭的深刻印象，电子游戏让小岛秀夫看到实现自己电影梦想的契机，虽然当时他曾经写了大量的长篇小说，但拍摄电影所需的高昂成本使他根本不可能把自己叙述故事的诉求与视觉媒体结合起来，而当时制作电子游戏的成本则要相对低廉许多。大学毕业以后，小岛秀夫并没有进入经济学专业相关的企业就职，而是进入总部设立在神户的著名游戏开发会社KONAMI担任游戏策划工作，不过小岛秀夫在游戏业的发展开始时并不顺利，而且可以说是挫折重重。

小岛所在的MSX事业部在KONAMI会社中与FC和街机等主要赢利部门而言规模非常小，MSX是由日本出版集团ASCII和美国微软共同提案并由索尼、夏普等十多家家电企业负责生产制造的廉价家用电脑规格，该规格主机在PC和FC的双重夹击下日益举步维艰，KONAMI虽然是MSX的主要支持者，但其对应的软件也多为移植或低预算作品。小岛秀夫最初提出的数个游戏提案都因为硬件性能的限制而没能得到通过，这种情况，直到由其身兼策划、剧本和监督三职开发出来的《METAL GEAR》大卖才发生了根本性的变化。

《METAL GEAR》中所引入的“潜入”主题一反人们对于动作游戏一味杀戮的传统概念，并以复杂的人物关系和崭新的游戏系统引发当时游戏界的广泛话题，除了游戏本身在情节以及游戏感觉上的电影化外，SNAKE这一角色名字也让人想起了库尔特·拉塞尔在1981年《逃出纽约》中扮演的Snake·Plissken，而小岛自己也坦言对SNAKE的塑造确实在很大程度上受到了Snake·Plissken的影响。尽管《METAL GEAR》获得了大好评，然而小岛当初并没有打算为其制作续集的，不过由于KONAMI为了迎合欧美市场的需求，而指示ULTRA分社开发的《Snake's Revenge》恶评如潮，受到自己心爱的作品被如此糟蹋刺激的小岛用一夜时间就完成了MG2的故事大纲并获得了开发认可。应该说，如果没有那部粗制滥造的《Snake's Revenge》就很有可能没有现在的MGS系列了。

然而即使是MG2也没能挽救MSX惨败的命运，而受机能所限小岛对MG中已经趋于成熟的世界观无法得到好的体现，94年索尼PS的发售让小岛秀夫真切感受到了革命的气息，并且提前许久就开始着手PS版MGS新作的开发。

1997年5月的E3展上KONAMI展示的《合金装备 索利德》预告片受到了玩家们的广泛瞩目。小岛秀夫在游戏中大量借用了经典电影中的一些场面，在游戏中画面的视点便随着主角的不同动作而随时变换，再配合文诗剧情的过场动画，整体效果就像观看一部高成本电影般具有冲击感；游戏开始时SNAKE的潜入画面就是取材自由韦·基马主演的《The Saint》其中一幕。本作的最终累计销量突破了700万份，这是KONAMI参入游戏业以来所获得的最大成就，小岛秀夫本人也因此一举成为业界顶级制作人并被本社提拔为KCEJ副社长兼KCEJ WEST制作统筹部长。

MGS的成功是小岛真正能将其电影化理念引入到游戏之中并能切实表现出来的代表，此后小岛秀夫再接再厉推出的续作MGS2和MGS3更是将这一手法不断地推向一个个超乎人们想象的新高峰。最近新发售的MGS3S第二盘中我们可以看到了对应网络的MGS作品，这也是来自于当初小岛秀夫的提议。尽管人们总是会将最多的目光聚焦于MGS这个超经典的系列，然而我们也不能忽视小岛开发过的其他游戏：无论是早期的《SNATCHER》、《POLICE NAUTS》、《心跳回忆系列》，还是颇富创意的《Z.O.E》，又或者是头一次通过太阳光感知器而导入新玩法的《我们的太阳》系列，我们都能从中感受到小岛横溢的才华以及杰出的创意。尽管我们知道MGS4将是小岛负责开发的最后一款MGS系列作品，但是我们仍然有理由坚信，只要有小岛在，就一定还会有更多的MGS、更多的《Z.O.E》、更多的《我们的太阳》出现！

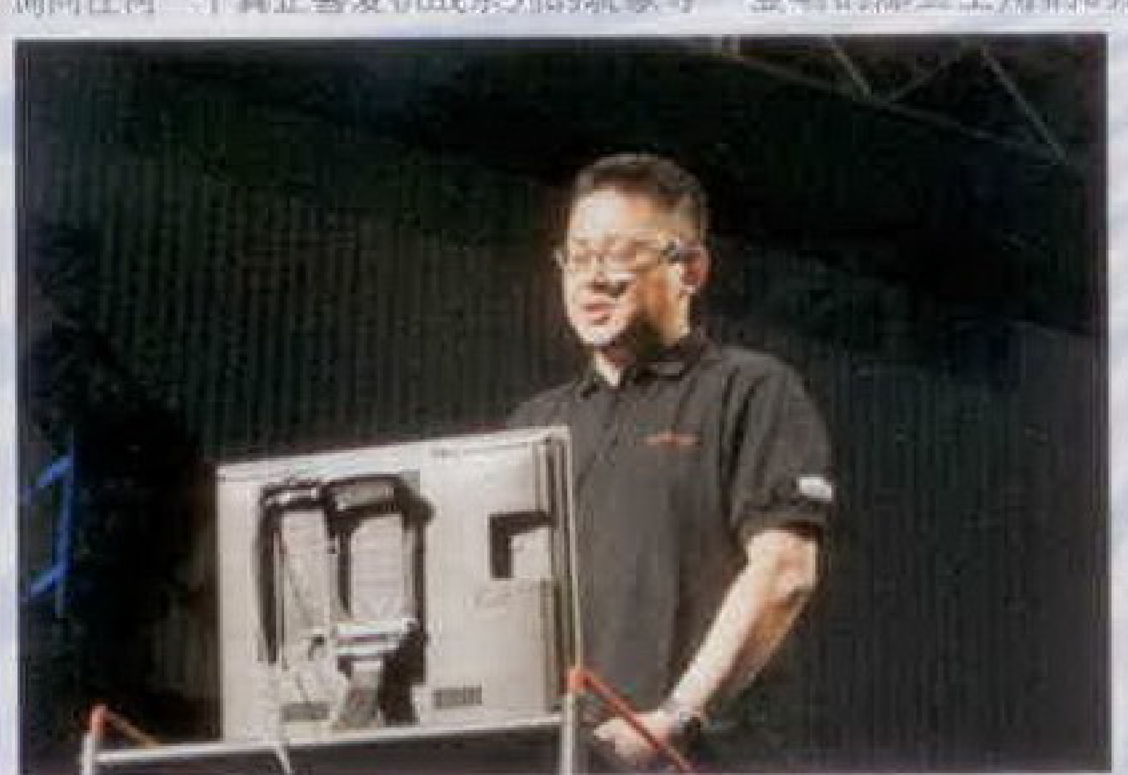


↑合金装备系列已经当之无愧的成为最优秀的游戏了。

[寺田贵信VS超级机器人大战]

游戏业自形成以来，在其不断发展的过程中诞生了许许多多的著名游戏系列，而打造出这些名作的则是那些如今已经为玩家们所耳熟能详的游戏大师。他们连同他们的作品的名字可以说是差不多每个玩家都知道的事情，然而即使是那些对某游戏系列最痴迷的玩家，或许会对制作这个系列游戏的大师的名字、成名作品以及简要履历都能倒背如流，却很少能够对其更详细的个人资料熟记于心——确实也没有这个必要。不过事情总有例外，如果你去询问任何一个真正喜爱机战系列的玩家寺田贵信的生日和血型时，相信他们都会不加思索地马上回答出来“11月11日，B型血！”而且，每当聊及机战制作人寺田相关事情的时候，玩机战的朋友通常都不会像别的喜欢某系列的玩家那样对制作人流露出一脸的崇拜和尊敬，他们更喜欢做的就是，用“寺田大胖子”这个词语来表达自己的感情（笑）。

说到机战系列，在模拟战略游戏中应该算是一个异数，因为它最吸引人的地方并不是战略要素设定的优秀，而是游戏中登场的那些主角们的超高人气。这个自



1991年4月20日在GB上发售第一款作品的机战系列自诞生以来已经发售了37款作品，销量达到一千多万套，虽然平均算来每代作品的销量也就二三十万份，然而机战这颗游戏业界的常青藤已经非常难能可贵了。作为机战系列的制作人，



↑为广大玩家所熟知的驾驶员和机体们，一次又一次的共同演绎出热血与华丽的超级机器人大战系列！

寺田贵信确实功不可没；虽然貌似机战系列的受欢迎完全是由原作动画角色们的高人气造成的，但相信即使傻子也能明白，如果没有一个优秀的制作人的辛苦付出，那么人气再高的动漫改编游戏作品照样也不会有多少玩家会买它的账。而且像机战这种“关公战秦琼”似的游戏，如何尽量在保持游戏平衡的基础上最大程度地展现原作的魅力，让喜欢任何一部参战动画作品的玩家都能接受并且喜爱，更加不是我们想象中的那么轻松。仅就机战系列历代的剧本而言，尽管本来我们就不应该对其过于苛责，但现在回顾一下最早几部作品中的剧情设计确实会让人感觉到比较无语；而这种情况如今已经得到了很大的提高，游戏的剧情衔接更加完善，而利用原创角色和剧情对各原作进行缓冲的做法也的确不失为一个好点子——当然，BUG和毛病仍然还是有的，其中最著名的应该就要数ALPHA中改神的那句混蛋经典台词了“那些都是我干的！”

像机战这类的作品，可能许多玩家会误认为制作人所要做的不过就是在每一代中加入新的人气动画作品，再换换主题曲提高一下画面质量就完了；尽管这些也是制作人的任务之一，但我们感受更多的，应该是机战对游戏系统的不断改进，虽然每次的进化程度都不很大，可将现在的机战和最初的机战作一对比，其中变化之巨大就显而易见了。寺田不是神，所以他也有犯错的时候，其与Beck公司的五十岚恒三在PS2上联手打造的“机战SC”就被公认为是系列中的一大败笔，但其求新求变的精神和做法还是得到了机战玩家的肯定。如今，家用机上的ALPHA系列已经正式完结，我们也正期待着寺田胖子能给机战迷们带来新的惊喜。

[三上真司VS生化危机]

"制作这款游戏的灵感源自著名的意大利恐怖电影《生人勿近》，我觉得自己始终对这部电影的剧情转折与发展感到若有所失。当有朝一日投身游戏设计时，就觉得游戏的互动性或许可以提供自己重新改写及重新诠释的机会！于是，我们有了《生化危机》的概念雏形。"以上这番话或许就是对"生化危机"系列诞生原因的一个很好的解释，而说出这番话的，自然就是生化之父"三上真司"。

毫无疑问"生化"系列是CAPCOM的镇社之作，不过其却不是FF、DQ那样缔造了SQUARE、ENIX这样的大牌厂商的"开国元勋"，所以虽然"生化"给CAPCOM带来了如此之多的荣誉，却不会是一款真正能左右CAPCOM命运的作品；对CAPCOM这样一个追求多元化发展的厂商而言，"生化"真正的作用是摇钱树而不是会社的招牌，正是这个原因，才导致了后来生化之父三上真司的被流放。

当初系列第一作在PS上的开发实际上只是CAPCOM带有很强实验性质的一款作品，开始CAPCOM对于这款游戏并没有抱太大期望，只是希望通过该作品的开发掌



握次世代主机的规格性能以及游戏开发环境。尽管在该作上投入了巨额开发费用，CAPCOM仍然认为这样一款"另类"的作品不大可能引起市场注意，因此对于该作的宣传费用预算极低，即使是CAPCOM社内的销售目标也不过30万，但最终却成为了PS主机首个真正意义上的原创百万大作（实际上本作的最终全球达到574万份之多）！本作完全出乎意料的成功使得CAPCOM上下大喜若狂，因为当时由于街机游戏开始萧条使得曾经风光无限的CAPCOM地位大跌，如今"生化"的热卖使得CAPCOM似乎重新找回了当年的荣耀，而CAPCOM凭借"生化"得来的名利双收也促使了后来相当多同类作品的出现，可以说正是"生化"真正开创了恐怖游戏这一类型。

"虽然说恐怖的意思是'看上去非常可怕'。但游戏却是'用身心来感觉的可怕'，用'1'的概念来说，因为其中只有用游戏而不是用电影才能体验到的东西，所以才有它产生的价值。"这就是三上对生化危机之所以能够获得如此大成功的看法。

按照游戏业界的惯例，有了1的大成功，那么续作的推出就绝对是不可避免的了，而生化2的成功果然更加空前。游戏发售当天东京新宿到上午九点时，在各大游戏专卖店前排队等待购买"生化2"的队伍最长的已经排到了300多米，人数超过了1000！发售盛况甚至超越了当初的SS和PS。游戏发售当天就在日本卖出了180万套，美国方面也超过了20万套，"生化2"成为了CAPCOM会社史上第一个首日突破200万套销量的游戏，本作的最终全球销量675



万套，其影响之大，甚至连1代的销量也被大幅度带动。直到现在《生化危机2》仍被认为是最优秀的"生存恐怖"类游戏。

然而生化2的辉煌却是系列的巅峰了，之后的系列各代作品中就开始逐步走着下坡路，沉寂数年才发售的生化3虽然最终仍然取得了376万份的骄人成绩，但与前两作相比已经明显开始感到无力。也许是玩家们已经厌烦了毫无新鲜感的情节设定，也可能是同一题材游戏实在很难有太大突破，继生化3之后的系列各作销量持续下滑。接下来PS2、NGC、XBOX三大新主机的陆续登场为生化的重新振作提供了一个很好的契机，就在玩家们普遍认为CAPCOM会将生化在普及量最大的PS2上开发时，三上真司再做惊人之语：

"就我个人而言，我最想做游戏的主机是GAMECUBE和GAMEBOY ADVANCE，其它主机我一点兴趣都没有。

一个制作人要想作出优秀的作品，就必须要全情投入在一个平台上，我认为PS2、XBOX甚至以后更强的主机，都从未给予我像现在的任天堂的主机这样的亲和力。我曾经因为要把生化系列都做在GAMECUBE上，和公司的冈本君和销售部门的很多人员都闹得很不愉快，但是，这是我把一部分人生押在了GAMECUBE上……我要对广大喜爱生化系列的FANS说：从GAMECUBE开始，生化系列将只能在GAMECUBE上出现，我是绝对不会允许这个系列移植给其它主机的，包括XBOX……"三上的这份宣言在当时来讲绝对是完全出乎人们的想象，因为尽管都知道三上和任天堂的宫本茂的私交甚笃，如果因为这个缘故而为GC开发一款生化完全可以理解（就像GC上的MGS双蛇），但这和决定将生化系列给GC独占是明显两件不同的事。但也正因为如此，三上我行我素的做法再次得到了鲜明的体现，而宫本茂更是破天荒的参加了生化的发布大会。而之后事情的进展相信不用我说大家也已经都能倒背如流了吧，GC独占游戏五连发的取消或是转而移植，最后一块阵地BH4的失守，三上及其领导的整个第四开发部被CAPCOM降职流放……

作为业界知名度相当高的游戏开发人之一，三上的经历可以用一句话来评论——"成也生化，败也生化"。

其实不论是生化危机这个游戏系列还是三上真司本人都足以用"伟大"一词来形容，但其身在CAPCOM就注定了其悲剧的必然性。三上意图让GC独占生化的用意或许是为了让自己心中的游戏更加完美，在他眼里只有追求游戏性第一的任天堂才是真正的志同道合之士，而不屑与索尼这种商业气息过浓的硬件厂商合作。然而CAPCOM终究是要靠销量吃饭的，GC可怜的硬件普及量使得三上即使将游戏做的再好也难以获得高回报，何况如今的生化已经不复当年的霸主气势，于是生化4的移植和三上的被贬已然不可避免。

三上真司的"悲剧"，其实应该理解成游戏艺术化与商业化矛盾的产物。如果三上能够"生在"任天堂，故事的结局恐怕就会有所不同，只是，现实中永远没有"如果"……

[堀井雄二VS勇者斗恶龙]

1986年5月27日，注定将是一个永垂游戏界史册的日子，因为在这一天，RPG游戏的开山祖师，也是当今世界最强的RPG游戏——DQ正式发售。提到DQ，似乎任何修饰都会让人感到苍白无力，因为它不像普通的游戏那样可以用画面音乐、操作性这些"标准"来简单衡量，它的伟大已经彻底地融入了游戏中的方方面面；提到DQ，似乎任何修饰也都会让人感到多余，因为DQ对于玩家的意义就像二十六个字母对于小学生的意义一样，重要但不喧嚣。每一作的DQ，都没有炫目的外表和虚伪造势的广告，它的王者之气只会让人感到温暖亲切，而不是盛气凌人。而打造这款伟大作品的制作人也和它一样，伟大但绝不霸道，他很少随便抛头露面或者是发表什么惊人之言，但绝没有任何玩家会置疑他在游戏业界中举足轻重的地位。他就是DQ的创始人，堀井雄二。



堀井雄二在大学中的专业是文学，或许正是由于其在早稻田大学文学院的努力学习为《DQ》系列丰富的剧情打下基础。其实堀井雄二所最为热爱的其实是漫画，正是出于对漫画的热爱，才促使他最终投身游戏制作业。而他对漫画的热爱，相信不用我多说，大家也都能感受的到，因为一直以来给DQ做人设的，都是日本漫画界的超级大师——鸟山明。说到DQ第1代的发售，现在看来当时ENIX其实并没有抱有很大的希望，这点无论是从游戏的流程长短还是世界地图的大小上都能很明显的发现出来。然而游戏的一炮走红却绝非运气之故，作为RPG游戏的开山祖师，DQ中的众多经典设定如今正在被几乎所有的RPG作品中所引用着。那么，当初堀井为什么会想到开发DQ这样一款游戏呢？

"我想做出一款看不见尽头的游戏。"



↑DQ8的超杰出素质赢得了几乎所有玩家们的大好评。

在一次接受专访时堀井雄二说道："游戏不一定要有结局才算好作品，只要给玩家一个完整的想象世界，故事便能继续下去。"这便是《DQ》的理念，而一部深受玩家推崇的RPG《勇者斗恶龙》便在这种理念的坚持下诞生了。在电子游戏机诞生初期，RPG并没有在日本造成流行，而ENIX则找来当时《少年JUMP》上极红的漫画家鸟山明与堀井雄二搭档，开始了《勇者斗恶龙》的原始创作。出于对漫画的热爱，堀井力主ENIX在漫画杂志《少年JUMP》上连续数月刊登第一手游戏介绍及各角色的图像，借以吸引当时超过百万漫画周刊的读者。由于当时游戏的介绍都有专门的书籍，因此刊登在非游戏杂志上的影响力会有多大，令人怀疑。而堀井雄二所抱持的想法是：漫画杂志读者众多，而游戏杂志则销量平平，再加上DQ的原画设定是最受欢迎的漫画家鸟山明。显然堀井雄二和ENIX押对了宝，DQ第一周就卖出75万套，而最终销售量则是150万套，而且不仅是FC的游戏卡带，连相关产品也是大卖，而图像的授权，更使ENIX及鸟山明赚了一笔。

堀井雄二的名字，注定将永远与DQ联系在一起。至于他对DQ未来的设想，其在接受日本某著名电玩杂志采访时，称自己将会继续挖掘出《勇者斗恶龙》里蕴藏的无限可能性，带给玩家更多惊喜。有了堀井雄二的这句话，就已经足以，我们信任堀井，正如我们一直信任着DQ。

[坂垣伴信VS死或生]

坂垣伴信出生于日本的一个知识分子家庭，家里有两个孩子，他排行老大。由于父亲是位工程师，所以他们家比较早就购入了个人电脑。

坂垣伴信和弟弟从小就有了接触电脑的环境，因此他们对于电脑游戏也就非常热衷。稍微长大一点后更开始苦练编程，于是在坂垣伴信大学毕业后就加入了TECMO。当年他的处女作是一个美式足球游戏，并在北美获得了极高的评价。虽然那时在北美有了一些名气，不过在日本依然无法跻身名制作人的行列。

当时，坂垣最崇拜的业内同行就是铃木裕和宫本茂。在他20几岁的时候，终于在AM2的几位大师指点下，造就了一款名为《死或生》的3D格斗游戏，不过他的这款作品却被NAMCO的发言人在媒体上贬得一钱不值。

如今，《死或生》这一系列凭借自身的特色，成为了3D格斗游戏中不容小视的力作，而所有关于这款游戏的周边产品也都有不错的市场。坂垣伴信更成为了微软在日本游戏市场最得力的支持者，于是坂垣今天终于有了反唇相讥的机会，公开表示他最讨厌的游戏就是《铁拳》系列。对于这位极富性格的制作人，外界对他的评论一直是褒贬不一，但他的知名度是不容否认的，而《死或生》这一系列也是他不朽的成名作。

《死或生》系列发展史

1996年，街机游戏踏入了巅峰时期，而最大的功臣就是无数优秀的2D、3D格斗游戏。SEGA的《VF2》和同期的《铁拳2》分割了当时的3D格斗游戏市场。相对于已经非常多的2D格斗，3D的领域还有很大的拓展空间。于是就在这时，TECMO公司的坂垣伴信以世嘉MODEL2基板制作的一款实验型街机作品《死或生》开始出现在人们的视线当中，该作的画面表现已经小幅超越了其他作品，而系统也结合了前两者的长处。而且其中女性角色的设计更比《铁拳》、《VF》要漂亮性感。于是该作的人气很快得到了提升，TECMO终于实现了在3D格斗界三足鼎立的位置。之后，该作在家用机上都推出了高质量的移植作品，为该系列的成功打下了坚实的基础。

初代《死或生》有了一个很不错的开始，不过坂垣的眼光很远，他并没有急着在同一平台上马上推出下一代作品，而是选择在可以和DC互通的NAOMI基板上完成了第二代的飞跃。《死或生2》重新制作的人物形象在今天看来也已经是比较不错的了，5位女性角色的性感几乎夺走了所有其他角色的人气。在战斗系统上本作进行了一定的革新，首先是将场地拓展得更加开阔，地形有了高低差，角色可以从高处跌落。其次就是明显加强了当身技的威力。最后就是加入了双人组队模式。这样的变化绝对是很大的提高，但问题总是有的，霸道的当身技至今仍然是很多人抱怨的对象。

《死或生2》完成了质的飞跃，这对3代的推出是个极大的考验。为了让《死或生3》能够再次让人们眼前一亮。TECMO选择了与微软合作，借助XBOX的强大的机能，来完成《死或生》的三级跳。这次合作显然非常成功，无论是人物的刻画，还是格斗系统的改进均达到了新的高度。对于前代不合理的当身技，本作适当减少了损伤值，不过发动方式依然很简便。而本作的另一个变化就是将角色从高处跌落的判定加强了，也就是说，当对手被打下山崖时是有可能摔死的。这虽然很真实，但在公平性上略显不足。也正是从3代开始，《死或生》正式脱离了街机，成为家用机上独享的游戏。

《死或生》的每一代都想大幅超越前作，3代是在Xbox发售之初就制作完成的游戏，那么在以后漫长的时间里，坂垣伴信难道就只能等下一代主机的问世了吗？显然不会，《死或生》系列里的人气女性角色为他带来了新的想法。于是，一款专门以"性感"为宗旨的《死或生极限沙滩排球》诞生了。对于这款游戏没有什么可多说的，相信现在大家关心的也就是下一代什么时候推出了。"沙排"的再次成功大大激励了坂垣伴信，《死或生终极版》将原来的2代重新制作，水平甚至超过了3代。这一系列自从登陆Xbox以来，似乎是获得了新生，坂垣伴信的知名度也与日俱增。随着次世代主机的到来，人们对4代的期盼更是言语所不能形容的。

对于《死或生4》，我们最近已经说得太多了。值得肯定的是，我们再次看到了坂垣的飞跃。



↑《死或生》是3D格斗游戏中少有不以对战为首要目的的作品。

[冈本吉起VS街头霸王]

冈本吉起曾经是CAPCOM的主力制作人之一，不过他最初是在KONAMI公司担任游戏制作，后来才加入CAPCOM。冈本的经典名作包括《1942》、《快打旋风》等，而真正让他的名字响彻全世界的却是《街头霸王2》，同时凭着这款游戏，他成为了当时CAPCOM的第一王牌制作人。2003年6月20日，冈本吉起在加入公司19年零9个月后离开了CAPCOM，并于他42岁的时候开创了自己的游戏开发公司，其后便推出了单飞之后的第一款力作《源氏》。



《街头霸王》的第一代作品其实并没有多大的影响，是街机让这个系列的第二作迅速蹿红。当时日本街机厅是100日元玩一次，这样的收费标准沿用了很久，但是随着物价的增涨，街机游戏逐渐进入了尴尬的境地。游戏开发的成本越来越高，但钱却越赚越少。于是冈本吉起决定改变现况，并决定做一个体系，让在游戏中赢的人不用掏钱，而输的人就要多掏钱。无疑，《街霸》是非常合适的。不过当时格斗游戏并不流行，冈本便在推出《街霸2》后又不断推出更新的版本，让该游戏逐渐变得完美，并最终获得了成功。

《街头霸王》系列发展史

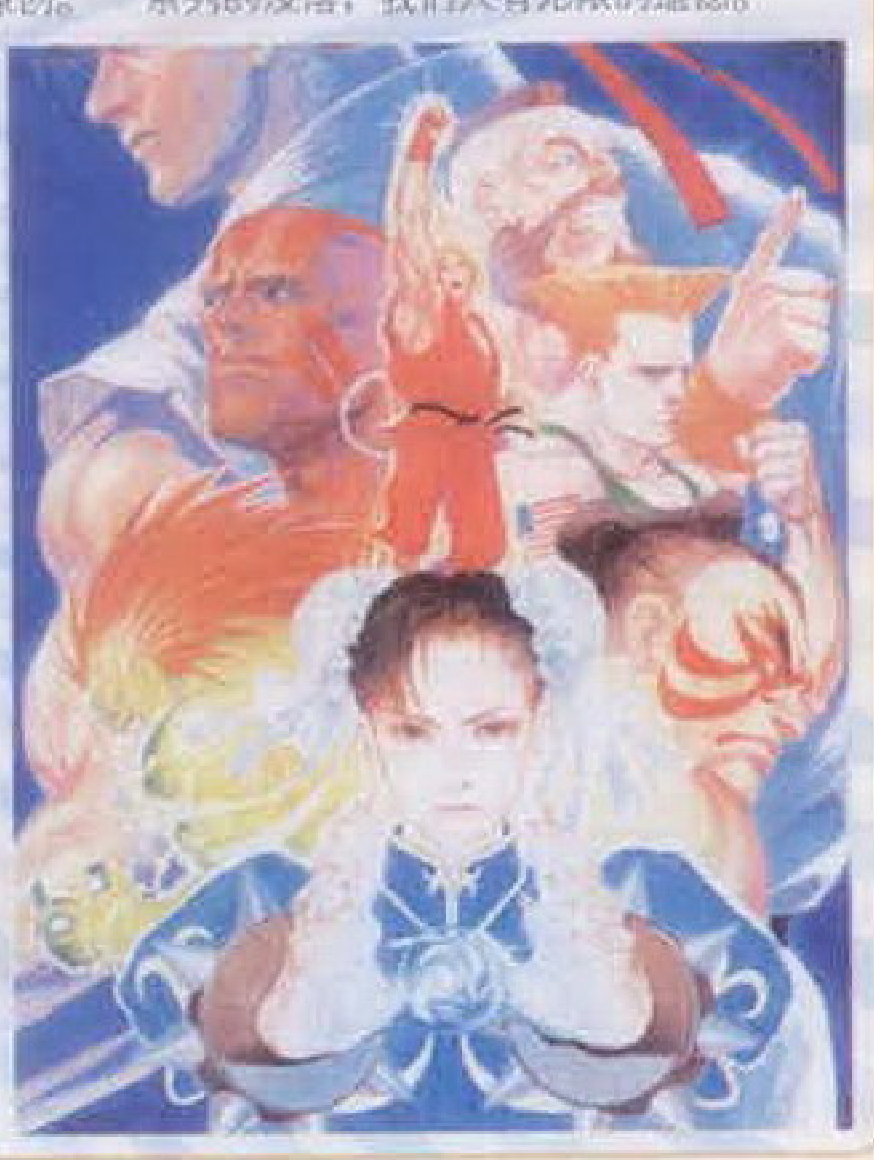
1987年，冈本推出了一个崭新类型的游戏——《街头霸王》。当时可供选择的角色只有隆和肯。攻击方式很少，只有拳脚并且可以使用简单的必杀技。可以说，这个探索式的开山之作，为2D格斗游戏的发展打好了框架，其影响延续至今。

1991年续作《街霸2》推出，可以选择的人物增至8个，画面更是比以前漂亮了许多，在当时绝对是一款令玩家疯狂的格斗力作。1992年4月，《街霸2DASH》再度火爆机厅！其相较上一代最大的特点就是可以选择所有12名角色。在角色的攻击判定上也作了不小的修改，使人物实力不会相差太远。1992年12月，《街霸2DASH TURBO》作为一款鸡肋作品，只是加快了游戏速度、追加了少许新的必杀技。这期间《街霸》产品的蜂拥而出，让人觉得冈本吉起是在吃老本。

1993年，《超级街霸2》终于为该系列注入了新的活力。首先基板变为CPS2，画质和音效都有较大提高。登场人物增至16个，对部分人物的招式也再次做了修改。并在游戏模式上加入了淘汰赛模式。《街霸》再次向世人证明了自己的领先地位。之后1994年的《超级街霸2X》更首次加入了超必杀技，部分人物的招式再次修改。隆和肯的师叔豪鬼作为隐藏BOSS首次登场亮相。

1995年3月，跨越时间概念的《街霸ZERO》把故事设定在了2代之前，街霸系列也由此开辟了一条新的分支。在人物方面，保留了原有的一部分，又加入了一些其他游戏的人物，画风与前代相比有了极大的变化。设定与模式上也作了重大的调整。时隔一年，《街霸ZERO2》顺势推出。人物极大丰富！OC系统使玩家可以自由组合出各种连续技。ZERO COUNTER等设定进一步完善。真豪鬼、杀意隆首次出场。

1997年，《街霸3》在CPS3基板上推出。画面凸显豪迈风格，人物则有重大的变动，只保留了隆和肯，其余皆为原创。系统变化显著，每个人都有不同长度的"晕槽"，以均衡实力。BLOCKING系统的加入使攻防技巧更加富有挑战性。



1997年10月DC上又推出《街霸3二度冲击》，在前作基础上加入了EX必杀技、PERSONAL ACTION，使战斗更加紧张激烈。豪鬼的复出倒是很吸引人，本作也是街霸3系列中唯一有真豪鬼登场的一作。

1998年7月，《街霸ZERO3》登场，相比《少年街霸》的前两作，本作的变化可谓显著。囊括了所有SF2和ZREO的人物。系统也分为X、Z、V三大类。加入了防御槽、COUNTRE攻击、空中受身等多种系统。

1999年，《街霸3三度冲击》终于完成了第三次进化，首先增加了5位新人，而且春丽也回来了。这让《街霸》的原味又浓了许多。场景和人物头像全部重新绘制，人物更加地张扬而富于个性。游戏音乐也首次引入了Hit-hop的风格，为战斗添加了无限精彩。等级评定也首次在街霸系列中出现。这次虽然没有加入太多新的要素，但细微的变动还是让我们看到了系列的进步，也可谓巅峰之作。

从《街霸》的进步中，我们明显看出CAPCOM是在努力打造一块格斗界的金字招牌。其发展历程基本上是按"创新→改良→再创新→再改良"的路子在前进，在追求格斗华丽效果的同时始终把游戏性与真实性放在第一位。对于冈本的离去和该系列的没落，我们只有无限的遗憾。

[宫本 茂VS超级马里奥]

如果把这位大叔扔进人堆里，恐怕不容易把他找出来。宫本茂就是这样一个外表平凡的人。他出生在任天堂本所在地——京都地区的一个普通农民家庭里。在年幼的时候，由于家庭生活条件十分艰苦，他的童年是在稻田和小河沟里度过的。一般人很难想象一个小时候连电视都没怎么看过的人会在成年之后摇身一变，成为全球闻名的电视游戏制作人，并且创造了如此之多的游戏角色，在广大玩家心目中留下不可磨灭的印象。然而现实就是这样富有戏剧性，这位游戏大师的才能，是在他少年时一次偶然的经历中被激发出来的。小宫本茂在一次玩耍的时候偶然发现了一个地洞，洞口相当大，足可以钻进一个人，当他壮着胆子下到那个洞里并且不断往前摸索的时候，他发现这个不大的洞居然通向一条隧道，隧道的尽头是一个巨大的岩洞。这次冒险的经历使他对于他后来的成长起到了很大的作用。

长大后的宫本在金泽技术学院艺术与建筑系学习，专业是工业设计。然而他对这门枯燥的学问似乎很不感兴趣，据说他的大学时代真正去听课的时间只有其他人的一半。如此目无校纪居然还没有被开除，不过因为他经常旷课，结果用了五年才修完全部课程，比别人多花了整整一年时光。

毕业后的宫本茂依然保持着我行我素的作风，不肯从事自己不感兴趣的工作。在就业压力重如泰山的日本，像他这样择业简直和自杀没有区别。好在他最终找到了灵感与工作的最佳结合点——在1977年，他进入了任天堂公司。据说他进入任天堂其实也有人际关系的因素。当时任天堂的老总山内溥和他的父亲是好朋友。

老山内采用宫本的原因并不只是“关系”的原因，这一点在此后的两三年内就得到了证实。宫本茂利用自己的才能为任天堂设计了许多玩具，在1980年，山内见到电子游戏市场的利润丰厚，于是把开拓游戏市场的任务交给了宫本。就在那一年，他正式带领自己的队伍从事独立的开发工作，开发的第一个游戏就是街机版的《大金刚》，后来在1983年作为首发软件被移植到了FC上。



↑从《马里奥兄弟》到《超级马里奥兄弟》，马大叔逐渐成为家喻户晓的游戏角色。

《大金刚》是宫本为任天堂开发的第一个游戏，在这个游戏中诞生的除了那只有点粗暴但是又挺招人喜爱的大猩猩之外，还有一位以英雄形象登场的大胡子水管工——马里奥。当时的马大叔的名字还不是很响亮，以至于在一些不同地区的版本中被改称为“Jump Man”（本刊去年的马里奥20周年特稿中有所提及，请大家回忆一下）。虽然名字漂泊不定，但是这个人物的形象却随着游戏在街机厅里的名声鹊起而深入人心。这也是宫本式游戏中典型的主人公形象，虽然外表不够威猛，但是能够凭借着自己滑稽的动作表演和灵活的操作性以弱胜强。这种形象在后来的游戏中得到了充分的体现。

使没有名字的Jump Man变身成为史上最伟大水管工马里奥的，是《水管兄弟》和《超级马里奥世界》这两个游戏。其中后者在FC逐渐成熟的1985年推出，一个简单的以“加速跑+跳”为基本动作的游戏因为蘑菇、花朵和星星的出现一下子变得比以前有趣了N倍。横向卷轴画面带来的场景是以前有限的狭小空间所不能比拟的。虽然游戏的难度相当高，但是这个游戏还是吸引了数以千万计的玩家们，这个游戏使Mario成为孩子们谈论的话题，回想起80年代末的中国，当各种FC的原装或组装游戏机流行起来的时候，孩子们给这个游戏起了“超级玛莉”、“采蘑菇”这样充满亲切感的名字，并且影响至今。

宫本在游戏方面取得的成功和他的游戏开发理念有着紧密的关系。“简单而有趣”是一个并不难理解但是很难做到的要求。少年时天真而充满童趣的经历和乐天的生活态度是宫本的“授业恩师”，正是这些难忘的因素让他在当初选择了游戏制作这个行业。时至今日，宫本能够在开发游戏20多年之后又一次做到“反璞归真”，用革命主机的手柄耍起了“双截棍”，俨然一副老当益壮又童心未泯的姿态。然而许多人并不知道，这位为任天堂创造了天文数字般利润的游戏开发大师就住在任天堂总部附近的一间小公寓中，每天步行上班，在时间紧迫的时候才偶尔骑一骑自行车。

[稻船敬二VS洛克人]

相信不少读者在上期的无双特报中已经认识了这位制作人了。稻船敬二在日本第一次出名是在刚进入CAPCOM之后参与的《洛克人》制作的时候。当时CAPCOM需要在FC上制作一款动作游戏，而游戏的主人公是一位英雄人物。虽然游戏的故事情节老套得不得了，不外乎打败野心科学家，维护世界和平之类，但是为了让这部游戏在玩家们心目中留下深刻的印象，稻船在人物设计方面下足了工夫。在他的笔下诞生的这个蓝色小人儿，虽然一脸童稚，但是眉宇之间也有一股坚毅的气质。他在游戏中的表现就不必说了，上刀山入火海的表现让玩家们都惊叹不已。虽然在危险的地方碰一下就化成无数圆形碎片，但是仍然有不少人痛并快乐地PLAY着这个游戏。写这篇文章的笔者也是当年这些玩家中的一个（笑）。在没有模拟器和及时存储的时代，有时候一个不小心就会让半个小时的游戏成果化成浮云。真不知道那时候是怎么玩过这个游戏来的……我想能够吸引大家抓着这么难的游戏不放手的，肯定是游戏的高品质吧。

现在的玩家一提到稻船就会立刻想起已经形成五大系列的《洛克人》和在PS2上崛起的《鬼武者》系列游戏。实际上这位先生在80年代末90年代初曾经主持开发了许多优秀的游戏。只不过从那个时候过来的玩家们连自己的主机叫FC都不知道，更不用提游戏制作厂商的名字了。请大家仔细回忆一下这些游戏，也顺便翻一翻稻船的老底。

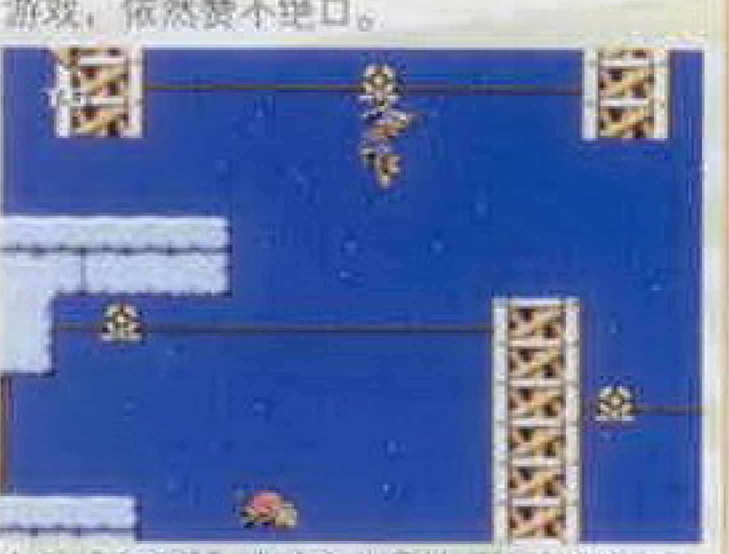


↑还记得吗？这就是当年稻船开发的第一部《洛克人》游戏，一个可爱的英雄形象成为CAPCOM的象征。

松鼠大作战 Chip 'N Dale: Rescue Rangers (1989)：当时Disney和CAPCOM共同开发的动作游戏。原先在动画片里经常和唐老鸭作对的两只小松鼠Chip和Dale来到了游戏平台上。虽然玩家要做的只是不停地举箱子和投掷箱子，但是优秀的手感、丰富的动作要素和2人配合作战使这个游戏充满了乐趣。尤其是互相“害”对方的时候……人间兵器Code Name: Viper / Ningen Heiki – Dead fox (1989)：特工人员接受上级指令，前往南美几个国家执行救助人质、侦破贩毒团伙的任务。虽然这位情报员实力很弱，一开始被敌人碰两下就挂，但是由于他身手敏捷，动作矫健，加上一手好枪法和玩家的操作（汗），使他总是能够最后出色地完成任务。而游戏最终BOSS居然就是他的上司，这个剧情虽然很难逃脱KONAMI同年出品的Metal Gear的嫌疑，（尤其是美版主人公的代号是Viper“毒蛇”，这不就是Snake的翻版嘛）但是由于强调动作，“人间兵器”走的是和“燃烧战车”截然不同的路线，所以也算是有创意的作品吧。

唐老鸭Duck Tales (1990)：当时CAPCOM和迪斯尼的合作十分紧密，既然小松鼠可以给你做，那么唐老鸭自然也没问题了。不过这个游戏的主角并不是唐纳德，而是他那个戴眼镜的财迷叔叔。还记得这个游戏最独特的地方吗？就是鸭子大叔那支拐杖，玩家可以用它“踩”着敌人在空中进行连跳……和其他许多横向卷轴游戏一样，主角在不同的环境下必须采取灵活主动的措施才能得以生存。这个游戏也是当初让许多孩子们废寝忘食的“罪魁祸首”啊（笑）。

怪鸭历险记Darkwing Duck (1992)：不知道是CAPCOM还是Disney总是喜欢和鸭子过不去，这回被搬到FC上的是另外一位鸭子侠客飞天德（Darkwing Duck），但是在92年这部游戏进入中国时，玩家们还没有看过这部动画片，所以D商干脆就给这游戏安上了另外一部动画片的名字。（笔者按：真正的《怪鸭历险记》是英国THAMES出品的Duckula，而不是美国迪斯尼的Darkwing Duck）虽然现在看来这种张冠李戴的行为很可笑，但是当时的玩家们可没在乎这么多。大家所关心和讨论的，是游戏的操作手感，不同武器在不同场合的作用，以及怎么才能更好地闯关。这个游戏在90年代初的FC晚期可以说是水准相当棒的一作了，很多老玩家提起这个游戏，依然赞不绝口。


↑以《飞天德》为蓝本制作的《怪鸭历险记》是FC时代动作射击游戏的巅峰之作。

与《洛克人》和《鬼武者》相比，这些FC时代的游戏也许显得十分古旧了。但是现在回头看看这些过去的好游戏，我们依然可以看到那个在有限的卡带空间中开发无限游戏乐趣的CAPCOM。正是因为有这样的制作人和开发游戏的精神，CAPCOM才能在大家心目中留下如此深刻的印象。

[日野晃博VS勇者斗恶龙VIII]

说到日野晃博和他的Level 5，许多玩家都不会陌生。除了刚才介绍的《勇者斗恶龙VIII》之外，前不久才发售的《星际游侠》还让许多玩家记忆犹新吧？虽然Level 5从创社第一天起就一直充当着越俎代庖的角色，但是它制作的游戏一直拥有着不错的口碑。和其他几位制作人稍微不同，日野这个人是地道的行伍出身，从程序员这个职位一步一步脚踏实地干起来的。所以和别的制作人自信满满、谈笑风生的潇洒作风相比，他显得谦和很多。每次在公开场合露面的时候，日野都显得十分拘谨而腼腆，说话的声调也比其他制作人要低那么几度。然而每当日野晃博低着头做完演讲的时候，台下总是会传来掌声阵阵。为什么大家总是对他有如此高的评价呢？


↑《勇者斗恶龙8》在画面效果上的进化与它所在的PS2平台映衬得相得益彰。

这得从Level5创业时的故事说起。1998年，在32位主机的技术已经成熟，PS成为当时主流家用机的时候，日野晃博与其他几位志同道合的朋友们创立了这个小公司。在这之前，日野曾经作为Riverhill 的程序员，参与了冒险游戏《Over Blood》的制作。Level 5成立之后，日野等人在简陋的条件下，继续进行代工的业务。到2000年，SCEI委托Level 5制作A・RPG《暗云》，日野等人终于有了在新主机上大展身手的机会。这部作品与其后的《暗黑编年史》在日本和海外都得到了不错的评价。

与此同时，Enix在策划《勇者斗恶龙》新作的时候遇到了难题。DQ本来走的一贯是平面卡通的2D路线，在PS时代实现3D化之后，发现2头身的角色与3D的背景搭配总不是一般的别扭。虽然DQ一直不以画面取胜，但是DQ FANS们对于7代的表现一直褒贬不一。新的DQ做在什么平台上，怎么做，成了一个棘手的问题。

掌握DQ系列制作大权的崛井雄二经过一番实地考察，决定把制作新DQ的任务交给Level 5。日野得到了崛井的授权，在感到不胜荣幸之余，亦准备对剧本已经完稿的DQ7进行一次大手术。这次手术的成败将决定DQ今后的兴衰。

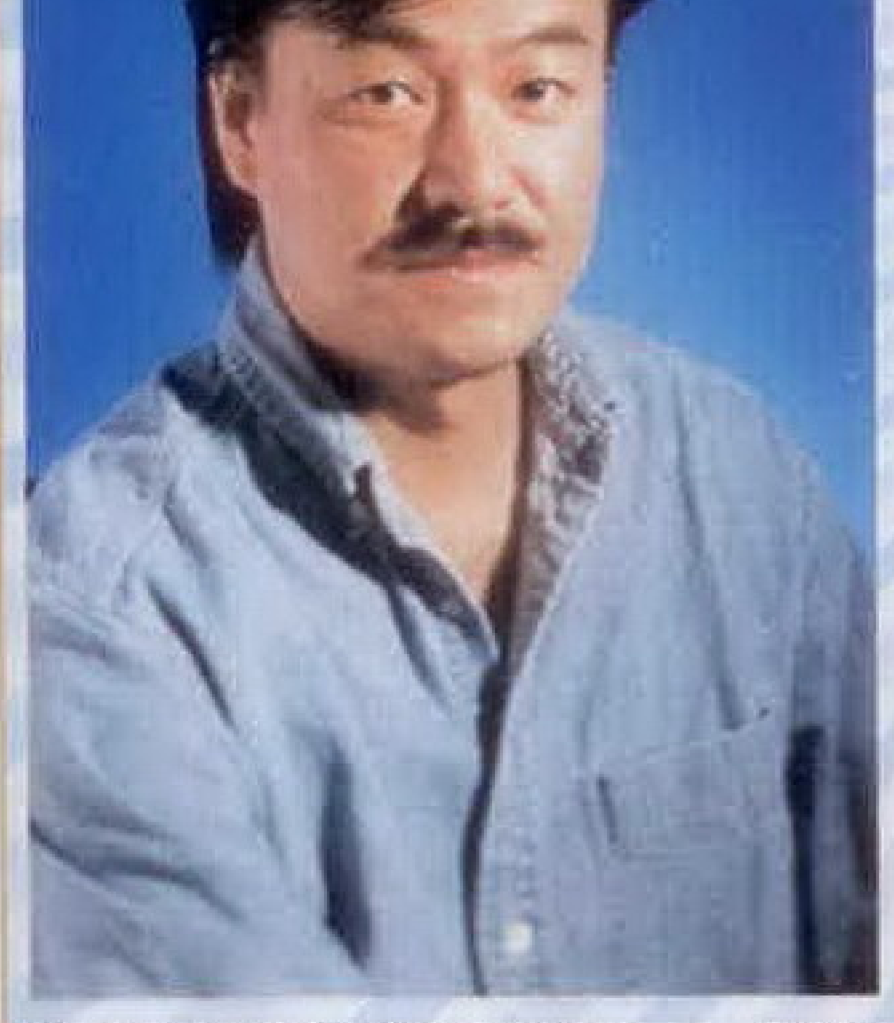
DQ8的人物和背景建模一改过去的Q版形象，都变成了是现实的比例，而当时已经成熟的卡通渲染技术，使鸟山明大师笔下的人物终于在游戏中也拥有了和原画一样的比例和形象，这让所有爱好DQ或喜欢鸟山明的玩家们眼前一亮。其实早在这之前，BANDAI在《龙珠II》里就已经用系统的技术将鸟式画风的人物再现得惟妙惟肖了。

DQ8不但有了全新的人物造形，而且战斗、移动、剧情镜头切换也做了相应的调整。有的玩家说这样一来DQ有点像FF了，也许是Square和Enix两社合并之后的影响吧。但是后来的事实证明，这样的进化完全正确，把DQ系列带向了另外一个辉煌。

[坂口博信VS最终幻想]

坂口博信，男，1962年生于日本水户市，自幼热爱学习，无不良嗜好（笑）。大学时主修电气信息工学，当时他就已经开始利用APPLE II创作游戏软件。1983年，电友社的软件制作部门成立了游戏开发公司Square。坂口对于使用PC制作游戏深感兴趣，于是决定在Square打工，参与游戏软件开发的兼职工作。最初他利用PC8801等个人电脑创作了几个游戏，在PC圈里传了开来，受到了不错的评价。

说过Final Fantasy这个名字的由来，坂口博信觉得它很有戏剧性。当时Square成为任天堂第三方制作商，但是一直没有做出什么受手好评的游戏。在任天堂一手遮天的时代，小软件厂商的日子一直是很难过的。于是坂口下定决心，对自己说："好吧，这将是我的最后一搏。" Final Fantasy这个名称便由此而来，假如制作失败，那坂口将永远不再涉足游戏制作这个行业。



怀着破釜沉舟的勇气和悲壮的决心（汗），坂口把自己的全部精力都投入到了《最终幻想》的制作中。1987年，Square在FC上发表了这部游戏，结果好评如潮，游戏以生动的角色、活灵活现的怪物和令人愉悦的视觉效果征服了许多玩家。到1988年，《最终幻想II》已经成为能够和《勇者斗恶龙》平起平坐的角色扮演游戏，销售量长期高居年度总销量的第二位，仅次于国宝级RPG《勇者斗恶龙III》。最终幻想II所走的剧情与演出并重的路线使玩家在游戏时产生观看电视剧的感觉，从而吸引了大批fans，成为"反勇者派"RPG的中坚力量。

从此之后，《最终幻想》作为一个系列游戏得以延续，坂口的心情也和制作1代时大不相同，起码再也不用抱着"砂锅捣蒜"的念头提心吊胆地制作了。不过他并没有因此松懈。Square在1990—1994年连续制作了四部《最终幻想》，其中后三部都出在任天堂的16位主机SFC上。无论是哪一部在推出之后都受到了广大玩家的关注和好评，尤其是6代的剧情更是深获人心，至今仍被许多资深玩家称道。

到了PS时代，Square借着主机换代的机会脱离了任天堂的控制而转投SONY的怀抱，献上的第一份大礼就是《最终幻想VII》。当时FF7在PS上推出的消息一经传播，就在日本业界引起极大反响。如果说Namco的《山脊赛车》和TAKARA的《斗神传》还只能吸引一部分赛迷和格斗玩家眼球的话，那么《最终幻想》的蹦票则把大多数原先喜欢日式RPG的玩家拉到了PS买主的行列之中。任天堂当初为了拴住Square在背后耍阴，谁料这些原先被自己按在砧板上的第三方们纷纷借树开花，自己的N64在国内的销量比SEGA土星还少，差点闹到卖不出去的地步，但是再怎么郁闷也不会有人来给他报销了。

继FF7、FF8取得巨大成功之后，坂口博信在2000年荣登科学与互动艺术名人殿堂，（Academy of Interactive Arts and Sciences' Hall of Fame）继宫本茂和Sid Meier之后，成为第三位获此殊荣的游戏制作人，也是第二位获此奖的日本游戏制作人。（此后进入名人殿堂的日本人只有2003年的铃木裕）

翌年，坂口博信与美国哥伦比亚影业公司合作，执导、构思并制作了全三维动画电影《最终幻想・灵魂深处》（Final Fantasy The Spirits Within），把CG动画的水准推向一个新的高度，再次证明了他在视觉表现方面无可替代的地位。然而，尽管这部电影在技术上堪称一流，但观众对它的评价却不甚理想。电影版FF的失败在于坂口把剧本的执笔工作交给了两个完全不理解日式RPG的美国人，就这样，一部没有魔法、没有陆行鸟、没有生动剧情、最后也没有好结果的棒槌剧本被贴上了《最终幻想》的标签，这样一部电影伤害了无数FANS们的感情。更糟糕的是，由于整个片子都是CG制作的，男女主角自然也都是虚拟人物，不可能在好莱坞闹出任何绯闻，这样一来连被炒作的余地都没有了。不明白《最终幻想》为何物的美国观众和不满意影片失去FF特色的日本玩家都不买账，Square弄了个里外不是人，坂口苦心经营的Square Pictures也因此解散，他本人亦因此辞去了Square副社长的职务，而更令他痛心的是他失去了FF制作人的资格。因为他把所有精力都投入到电影版FF的制作中，FF10交给了他以前的部下北濑佳范。北濑成功地使FF10变成了国际化的RPG，并且执掌了以后FF的制作大权。坂口的游戏制作生涯陷入了低谷。



经过大起大落之后，坂口对于个人名利得失的态度逐渐淡薄了。在2001年，他注册了一个名叫Mist Walker（雾行者）的公司名称。从这个名字里我们可以看出他当时心中的迷茫。在2004年，他离开了已经与Enix合并的Square，离开了以前所有的牵绊，继续自己在迷雾中的旅行。随着《蓝龙》、《失落的奥德赛》和《Ash》等新作的公布，我们可以看到，坂口似乎已经摆脱了当初的迷茫，准备在新的起点，创造新的奇迹。


↑时隔8年，当许多新玩家通过FFAC认识克劳德的时候，坂口早已不再负责FF的制作了。

[石渡太辅VS罪恶装备]

作为大怪介绍的第一个知名制作人，石渡太辅先生恐怕并不为大多数人所知。的确，相比较其他知名制作人来说，石渡太辅先生没有数量众多且脍炙人口的经典系列。在他眼中，进入游戏界似乎只为了心中梦想的扶植，当他把心中的梦想还原为现实的时候，这个日渐丰满的载体承载了他多层次的才华。而他亲自搭建的这个舞台，就是如今2D格斗的王道作品，日本国民格斗系列GUILTY GEAR系列。



石渡太辅先生1973年出生于南非的约翰尼斯堡，由于早年国外的生活环境造就了石渡先生与众不同的另类气质。本身日本血统的细腻与欧非粗犷自然的生活状态相结合，更激发了他多样的艺术才华。1992年石渡太辅先生成为了日本综合学院这个私立高等学府的第一期开班生。当时的石渡虽然在绘画、音乐编制与电脑操作方面小有造诣，但仍然选择了投人这个专门为培育游戏制作人才、CG绘图、声优、动漫画绘制培训与语言培训的创新学院中进行深造。当时的他已经很清晰的划清了自己前进的方向，希望将自己的全部才华在游戏艺术上完美发挥。在这样的理想催动下，石渡太辅毅然选择了游戏创作专业就读。综合学院的创立是具有突破性的，日本这个新时代娱乐大国为了新兴娱乐产业而培养对应人才，设立了这样具有对应性的学院其意义也十分深远。事实证明正是由于综合学院多种娱乐学科相结合的气氛，让石渡太辅在综合能力上面更上一层。在不断的学习研究与和其他专业同学相交流的过程中，石渡如同海绵吸收水分一般疯狂地吸收众家之所长。由于游戏制作业是一个集中了美术、音乐、影视等综合表现形式的集合性艺术，所以石渡在这个时期为之后的独立型游戏创作打下了坚实的基础。

上天不愿意埋没天才，在1996年石渡就读综合学院的最后一年，学校指定的实习公司指向了ARC SYSTEM WORKS，从名称我们就可以看出这个SAMMY注资的子公司是为制作优秀的街机流行游戏而创立的。在当时ASW还属于新兴公司，就这样一个充满了理想与才华的年轻人很自然地受到了这个新兴公司的赏识与重用。在实习过后，石渡先生留在了ARC SYSTEM WORKS，没有想到的是，由于石渡的惊人天赋与清晰的领导能力，让GG这个系列的诞生成为了ARC SYSTEM WORKS至今生存并不断壮大的本钱。当时这家公司只有40人左右，且平均年龄都在26岁上下，在实习期间石渡就感受到了这个公司充满理想与激情的创作气氛，而到了真正创作之时，这些年轻人思想与才华的碰撞更转换成为了创作灵感的源泉。经过一年的创作准备时间，石渡很快构思了一款以2D格斗为类型架构，架空超现实主义背景配合另类喧哗角色的全新格斗游戏"GUILTY GEAR"。超多的角色创作稿与一次又一次书写的背景小说已经让石渡跃跃欲试。虽然石渡天赋过人，但这样庞大的游戏创作工程单靠其一人是决难完成的。他很快吸收了三名工作能力出众的同事进行帮助。这其中包括当时还在综合学院就读的安部秀之，同公司的高　初秋与有藤卓弥。同公司的两位助手主要负责美术与综合整合工作，而比较有意思的是还在学校就读的安部，被石渡无情地抓到公司来进行程序设计工作，最后一年基本上没有在学校度过……而由于刚出校门，空有天赋没有实践经验的他在费尽精力编完一部分后经常被石渡将成品打回，实际上也正是由于石渡的严格要求，才诞生了制作素质超高的"GUILTY GEAR"。有了三个得力助手的帮助后，石渡将自己所有的才华全部放进了作品创作中。他一人身兼角色设定、插画、作曲、配音、总制作人五职!以现在的角度来看，这几乎是不可能完成的任务。石渡却将这看做是一次辉煌的演出，他将毕生所学全部灌输到这个惊世作品中。虽然投资方根本不看好这类似于同人作品的格斗新作，但凭着四个年轻人的热情"GUILTY GEAR"还是在两年后出现在玩家的面前。



↑GGXX在罪恶装备系列的历史中犹如里程碑一般存在，系统的完善让这款作品成为了日本国民格斗游戏。

于是在玩家面前看到了重金属音乐下烘托出的格斗狂野之作。整个漫画风格浓重的游戏中充满了新兴的创造系统与另类造型的角色，这让本来就在喧闹城市中生长起来的叛逆青年们尤其中意，很快初代GG一炮而红。在整个作品中，我们可以看到石渡大人精心创作的人气角色，包括爆裂的SOL、儒雅的KY、体态强壮却颇有武人智慧的PO、怪诞却充满哲人韵味的医者FAUST。这些充满了石渡另类风格的角色虽然有别于传统造型，却充满了邪点魅力。GG在系统方面充满革命色彩（罗曼取消、低空DASH、跳取消空中连携等等创新系统），游戏本身的画面表现也如同作品的背景音乐的重金属一般深入人心。说到音乐与角色声优方面石渡也煞费苦心，一直对各国重金属乐重度痴迷的他甚至为了这款作品的配乐建立了一支乐队，配音方面除了各个知名声优之外（ED是子安武人的声优哦！）石渡甚至亲自上阵为游戏中的第一男主人公SOL配音，没有想到他宽厚沉稳的声线与SOL是那么相配，更让我等对他的多才多艺佩服不已。在首作成功的基础上，石渡得到了应该有的荣誉。GG的制作团队日益扩大，在之后也为我们奉献出了GGX、GGXX、GGXXRE这多部续作，罪恶装备系列也在一部一部的推广过程中经过系统的进步与角色的丰富登上了日本2D格斗游戏的王座。如今的GGXX最新作GGXXSLASH已经成为街机店铺中的绝对热门作品，由于新作我们都比较熟悉笔者就不再赘述，但石渡依靠一人之力创造的奇迹却永远停留在我们这些膜拜者的脑海中，他永远是独一无二的天才！

[上田文人VS ICO]



与石渡太辅先生相似的是，上田文人先生也是一个具有突出艺术魅力的个性制作人。1970年出生于兵库县的他从小对于美术与写作表现出了极大的兴趣。为了追求自己一直向往的艺术，上田先生的大学时代投身于大阪艺术学院油画系专修现代美术专业。当时上田先生对于传统美术的追求已经到了狂热的地步，但在多年的学习中，上田文人似乎感受到了传统美术的局限性，上田很自然的将目光聚集到在当时刚刚兴起的电子绘图美术设计，由于电脑绘图的多变效果与自如的渲染特性让上田文人近似乎狂热的崇拜。用了很少的时间上田就将软件3D MAX，玛雅这等高级3D建模软件与众多2D制图软件融会贯通，在网络上经常发表的作品也以浓重的传统美术渲染效果得到了众多欣赏者的支持。上田开始小有名气的同时，日本游戏界的星探也发掘到了这个充满天才艺术气息的青年。1995年在著名游戏星探公司的指引下上田开始正式进入TVGAME游戏业界，并不定时的进行一些SOHO游戏设计工作，并充分开始发挥他CG与动画制作的才能。

1997年是上田文人人生的一次飞跃，这之前上田虽然零散进行游戏美术设计工作，但出色的工作能力已经开始让一些中大型游戏制作公司侧目。这其中就包括名声大噪的SONY旗下的SCE。当时的SCE虽然在本公司硬件推广成功的基础上吸收了众多中小型游戏制作小组，并开发出了众多极具特色的游戏，但总是难有充满代表性与固定风格的作品出现，在这个时候SCE向美术风格鲜明的上田发出了邀请。上田文人的惊人天赋与SCE丰富的物力人力相结合，终于在2004年推出了惊世之作"ICO"。这个作品可以说灌输了上田先生全部的才华，从剧本设定到美术设计都确定了"上氏游戏"的固定风格。上田先生在游戏制作中一人担当企划、剧本、美术设计，以及总监督的工作，加上同公司另外一个得力助手海道贤仁的帮助，将ICO塑造成为一个故事情节凄美哀怨，画面具有典型的北欧幻梦风格的诗意AVG。剧情介绍了头上长角的少年ICO遇到了同样被困古堡的少女YORDA后，为了摆脱宿命重回自由，ICO舍身与魔神势力相抗衡的故事。游戏中ICO在冒险过程中紧紧握住YORDA的手的形象令人发自内心的感动。这个充满了个人艺术色彩的作品很快得到了玩家的认可，并获得了当年多项游戏大奖。游戏宣传中那句宣传语"不能放开她的手，放开就如同放弃了自己的灵魂。"成为了当时玩家追捧的诗句。上田先生也因为这个与众不同的"奇作"上升成为一流制作人，成为了SCE屈指可数的几位明星制作人之一。上田先生的游戏制作风格严格按照自身艺术趋向，绝对不向商业要素妥协的作风也为现今浮夸的游戏业界吹来了一缕春风。

ICO的成功并没有让上田止足不前，经过了一年多的准备后，上田文人先生最新制作的"旺达与巨像"以同样的游戏气氛，ICO前传式的剧情又一次让玩家沉醉其中。游戏中完全没有啰罗与级别系统的设定，只有一次又一次拼搏的游戏架构更突现了上田先生艺术性第一，商业第二的制作风格。我们对这款游戏已经进行了多次报道，本次不再赘述，但每一个玩家都可以发自内心的感受到上田先生不向媚俗妥协的艺术家风骨。可能，在很多年之后，也难出一个如此具有艺术性气息的游戏制作人了。而在众多玩家的心中他本就是一个艺术家，我们期待他新的艺术作品的降临。



↑这是ICO的设定原画图，在笔者看来这简直就是一张白描艺术品。

[铃木裕VS VF]

无论你是不是SEGA的忠实FANS，只要您热爱TVGAME都会为这个天才的惊世天赋所折服。之所以大怪在本篇中还要写上这个如此知名的街机游戏之神，就是因为他所受到的待遇与其他齐名制作人相比充满了太多的悲剧色彩，铃木先生的最盛时期与任天堂（Nintendo）的宫本茂、科乐美（Konami）的小岛秀夫、史克威尔（Square）的坂口博信并称为“日本四大游戏教父”，而相比较其他三人来说铃木先生恐怕是最为多才多艺的，在游戏开发的过程中铃木先生经常从技术，音乐，美术，剧情等多方面着手，是个为游戏而生的天才。可这个让众多资深玩家崇拜至今的游戏艺术家如今却处于极为尴尬的游戏开发境地。



铃木先生1958年6月10日出生于日本岩手县釜石市。早年学习美术，并对西洋音乐有着浓厚的兴趣。这样一个才华横溢的年轻人在1983年4月进入了SEGA会社，之后我们可以看到这样一个充满了荣誉的人生履历：

在长达18年的游戏开发过程中，铃木先生跨越了几个重要的阶段，1990年之前的6年时间中，铃木裕先生全心投入到SEGA街机游戏软件的开发团队中。当时的铃木不仅开创了体感互动游戏的先河，更敏锐地捕捉到了立体（虚拟立体视角）技术带给玩家的巨大视觉冲击。从太空哈里的成功我们可以看到，虽然技术方面没有足够的支持，但铃木先生仍然依靠有限的硬件能力依靠视觉逆差为玩家塑造出了一个全新的立体射击游戏，完全区别于以往的2D射击游戏。1986年推出的OUTRUN是铃木先生第二次利用自己的3D表现手法用2D硬件能力渲染出来的典型作品，当时的赛车游戏大多都属于俯视2D表现，如此具有魄力的立体视角竞速游戏立刻受到了玩家们的欢迎（令人感到奇怪的是这么受欢迎的游戏到了近年才推出了续作。）80年代后期铃木先生带动了日本游戏开发从2D表现手法向3D表现的思维进化，更从侧面促进了硬件进步的速度，6年时间内铃木先生一直在进行着努力的开拓与创新，众多突破性视觉表现的游戏开发体现出了他过人的才华。

1990年是铃木先生的腾飞之年，由于铃木先生游戏开发的骄人成绩1990年被任命为SEGA AM2研软件开发部部长。铃木裕开始用尽心力扶植SEGA的街机产业，并创造了街机历史上前所未有的奇迹。在AM2研正式宣布成立之前，SEGA虽然在日本街机产业上具有一定的统治地位，但TAITO、NAMCO、KONAMI等街机产业也非等闲之辈，整体产业分化优势并不明显。1992年，对于硬件3D处理能力充满信心的他终于能够将多年的真3D游戏制作理念实现，首先开发了世界第一款3D赛车游戏“virtua racing”，全PLG填充的真3D表现让赛车游戏开始风靡街头。1993年，铃木先生准备多年的VRFIGHT震惊业界，世界第一款3D格斗游戏出现在玩家面前，引发了新的格斗浪潮，SEGA也利用本作刺激了整个日本街机市场，稳定了自己日本街机产业头号的位置。之后的几年中，一直到VF3铃木先生都为VF系列的主监督，系列作品不但在内容方面愈发严谨，更在硬件技术方面代代翻新，VF每一代的画面进步是与硬件平台的革新相呼应的。

作为TVGAME界3D技术的先行者，从VF系列的发展变化可以看到铃木先生与时代具进的创新精神。可惜的是，SEGA在家用平台的屡次受挫钳制了大部分的资金投入。铃木裕亲手监督研发，具有FREE风格的莎木系列都没有挽救SEGA家用平台衰落的命运。从2000年开始至今，铃木裕先生陷入了开发环境闭塞的被动局面中。

铃木先生的才华确定了SEGA街机产业的王者地位，可是SEGA会社混乱的内部结构与权势斗争都没有给铃木先生相对应的开发地位。“莎木”系列的的制作素质与艺术性成就有目共睹。其销售不利本应是硬件推广失败的必然结果，但在其后引起的负面反应却让铃木先生在几年中都处于极为尴尬的境地。2001年VF4的开发监督工作转移给了片桐大智等后辈之后，铃木先生一直没有大的开发意向。相比较当年TVGAME四大教父的其他三位来说，铃木先生的境遇是令人惋惜的。如今这位天才正在着手进行“莎木ON LINE”的开发与运营工作，在笔者看来，由于取材的局限性，这款MMORPG的前景令人担忧。在街机产业逐渐萧条的今天，我们期待着这位ARC之神重新回到一线开发的队伍中，为我们再次托起街机产业的希望。也许，这一天并不远了。



！当年的vf3如此质朴，充满了武学的严谨与美感，如今却商业气息越发浓重。

铃木裕先生辉煌的二十年	
1984年11月1日	转入第一研究开发部 软件开发1课
1985年7月	发表世界上第一个体感游戏“hang on”（街机版）
1985年11月	发表日本第一个32000色游戏“space harrier”（街机版）
1986年4月1日	转入软件开发2课，任系长代理
1986年9月	发表“out run”（街机版）
1987年5月1日	转入软件分室，兼任课长、分室长
1987年7月	发表“after burnner”（街机版）
1987年10月	发表“after burnner II”（街机版）
1988年5月1日	转入第8研究部，任副部长
1990年11月1日	转入第2AM研究开发部软件开发课，任部长
1990年11月	发表世界上第一个可360度旋转的游戏“r-360”（街机版）
1991年4月1日	任第2AM研究开发部参事兼部长
1992年4月1日	任第2AM研究开发部企划开发课部长兼课长
1992年8月	发表AM2历史上第一个多边形赛车游戏“virtua racing”（街机版）
1993年12月	发表世界上第一个3d cg格斗游戏“virtua fighter”（街机版）
1994年4月1日	任sega enterprise理事
1994年11月	发表“virtua fighter2”（街机版）
1996年9月	发表“virtua fighter3”（街机版）
1998年4月6日	virtua fighter系列被华盛顿博物馆作永久保存
1999年5月1日	任第2软件研究开发部部长
1999年7月	发表“法拉利355挑战”（街机版）
1999年12月26日	“莎木——一章 横须贺”上市（dc版）
2001年8月1日	任株式会社SEGA-AM2代表董事、最高开发责任者（CTO）
2001年8月2日	发表“virtua fighter4”（街机版）
2001年9月6日	“莎木2”上市（dc版）
2001年9月8日	“莎木 电影版”上映

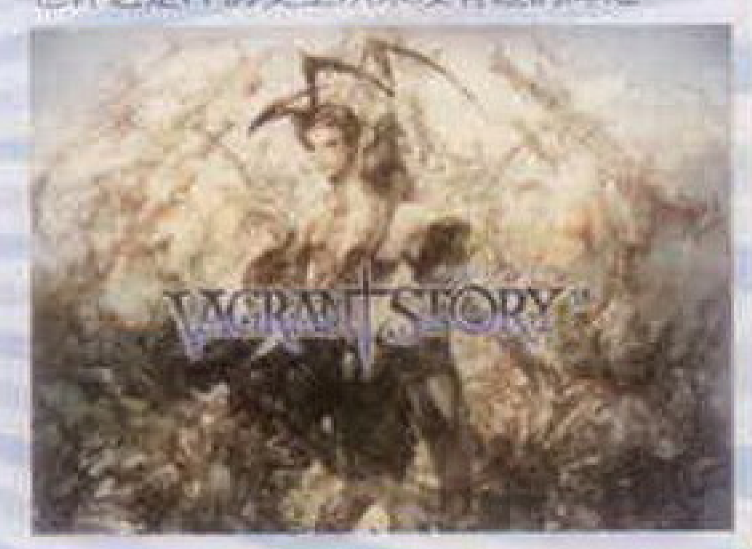
[松野泰己VS皇家骑士团]

日本的TVGAME业界如同一场日式偶像剧，其中的明星云集，令人目不暇接。这其中便有一位气质不凡，天赋过人的天才，从出道以来一直为众人追捧，之后的前途不可限量，这个人就是年纪轻轻就被冠以“天才制作人”称号的松野泰己，如今，这个人在SQUARE-ENIXD的全力扶植下已经即将成为业界的天皇巨星。



大学时代的松野充满了幻想主义色彩，对AD&D架空小说几乎忘我的崇拜。除了经常进行架空题材小说的撰写之外，便是投身欧美摇滚乐的疯狂之中。众多知名乐队的名曲中，松野最为痴迷的当为皇后乐队的成名作QUEEN II。从这首充满奇幻色彩的金属乐中松野汲取了灵感，独自创作了一部全八章的架空题材小说（Ogre Battle Saga）。充满了创作才华的松野在1989年正式投身游戏界，加入了新兴的游戏公司QUEST。进入会社后的松野在几次小成本投入的作品（如“魔天童子”）等作品中开始展露才华。更重要的是松野利用这难得的游戏创作机会逐渐掌握了游戏开发的步骤与经验，并与会社中其他几位才华横溢的制作人（如吉田明彦、皆川裕史等）逐渐磨合，这也成为了日后固定团队建立的基石。1990年随着创作队伍的成熟与SFC开始大面积的普及。松野先生终于等到了将自己撰写的名作《Ogre Battle Saga》游戏化的机会，松野亲自编写了10余万字的小说梗概，公司上层在阅读完之后很快被其丰富的内容与完整的故事架构所吸引，游戏开发议案很快得到通过。“Ogre Team”工作组的建立是松野泰己人生的转折，身兼数职的他凭着对架空奇幻文化的狂热与对游戏创作的执念。两年之后新形态SRPG作品“Ogre Battle”（国内翻译为皇家骑士团）终于面世，奇幻与中世纪战史为背景的内容交织加上游戏本身暗淡凄凉的史诗风格很快突破了40万销量。各大游戏宣传媒体都给于本作奇高的评价。已经获得巨大成功的他非但没有停止创作的脚步，反而敢与进行革命与创新。1992到1994年的两年时间内，对宗教与历史战争有了更深刻理解的他居然在“Ogre Battle”续作企划中将前作的架构完全推翻，续作“Tactics Ogre”（皇家骑士团2）首先采用了革命性的3D地图铺设，并大量采用电影手法以第三者角度将这个架空战争悲剧叙述给玩家。这个只有24M容量的SRPG游戏颠覆了原有SRPG的整体架构，成为了不朽的名作。至今为止，热爱SRPG类型的玩家仍对此款神作顶礼膜拜，并真正开创了一个新型立体SRPG的类型，架构沿用至今。

虽然松野创作的“Ogre”系列被惊为神作，但QUEST公司投资的捉襟见肘让松野越发失望。1996年松野离开了QUEST会社。由于坂口博信（FF之父）的欣赏松野顺为顺利地进入了RPG殿堂SQUARE会社。对于松野来说，如今的几乎完美的工作环境更勃发了他的创作热情。配合之前一同离开QUEST会社的旧将，松野很快为玩家们奉献了FFT，放浪冒险谭等超一流作品，特别是Vagrant Story（放浪冒险谭）更突出了松野先生多类型的制作天赋。将PS机能完美发挥的Vagrant Story（放浪冒险谭）无论在故事情节还是在操作环节上都突破了传统动作AVG的架构，FAMI通甚至给予其满分40分的评价。松野一跃成为业界的宠儿，被冠以“天才”的称号。在之后几年的时间内，松野除了策划了GBA平台的FFTA外，全身心地投入到FFXII的剧本撰写中，并担任起游戏的总监督一职。虽然在游戏即将制作完毕的后期松野由于身体状况不适离开了收尾工作，但即将与我们见面的FFXII从开发画面中已经能够感受到“松野风格”的构图与美术气息，也正是由于松野这个天才，FF系列才能在坂口博信离开SE后仍然焕发光彩，我们期待着这个新作的降临，也许这是FF历史上从来没有过的辉煌！



闯关族的家·甜蜜蜜

第一百七十六回

□主持/唯夜 □插画绘制/华尧



春节的假期放得还算比较爽，叶子终于能够在家大吃大喝大睡大玩一把，放开了折腾，一年基本也就能疯狂这么一次，可算是过瘾了。待得又要工作时，我就赶紧收拾起那副嘴脸，对着镜子摆几个端庄的样子，然后施施然作娉婷状上班去了。

OK，估计了解我的人都要吐了，那咱们赶紧换下一个话题。

下一个话题就是我的开支问题！为什么我的衣服洗得没有脸勤，但却比脸还干净呢——尤其是兜儿里面。每个月我都会面临严峻且惨痛的现实，估计接下来的一段时间内这个现状尤甚。因为接下来无双有一堆作品要出，FF也马上就要出12了，九十九夜估计也快了，那我这游戏外加XB360购入也就是很近的事了……这些东西肯定是要正版收藏的，唉，开支不小啊——我恨，我要去打劫！叶子前段时间就一直在悄悄跟踪木头，密谋把他家附近的地理环境都摸清。但木头家离叶子家甚远，我每天踏勘完地形后一是天色已晚，二则路途颇远，三来我自己犯懒，结果都是打车回家——好贵的！这个先期投入实在不小，没考虑到这点真是我的大失误。最后这一打劫计划由于自身的经济原因在前期准备阶段就宣告搁浅。

玩笑归玩笑，不过道理却在——节约确实是我们居家处事时首先所要考虑的问题，整个社会发展的主题不也正是这个吗。叶子以后要积极行动攒钱了，大家也一起来吧！（唔，其实估计已经有很多同学早就在这么做了，在这方面，叶子算是后进生呢。）

接下来咱说一点儿关于电软和“家”的事。首先就是来信选登的问题，很多读者为了能够选上，对叶子是晓之以情，动之以理，请求以言语威胁以武力……OK啦，这些都没问题——不过最关键的是，一些信里面除了类似“叶子就让我上一次闯家吧”之外，好歹也要说点儿别的有实质性的话语嘛——比如跟游戏有关的任何看法、经历、心情等等，随便什么都可以。交流吗，把自己的故事真诚地说出来，自然就有可能出现在家中。如果都只是简单地来求叶子，然后叶子就把这些恳求的话都摆进家里，那我们其他读者会怎么想呢——放眼望去满纸好多十分相似的句子：“让我上一次闯家吧”……我们写作文不还讲究避免用词重复呢嘛。再则说，如果让大家觉得这样也可以的话，那恐怕好多人都不说别的了，到时候叶子一打开信哗里啪啦地只掉出一句话“选我一次吧”……那这个家可就不好做喽。

所以呢，恳求没关系，但最好同时再说点儿别的——哪怕你把恳求的话说得很有意思也不错哦。叶子更多时候是在“组织”，只要来信精彩了，它自然就能脱颖而出。家里的很多精彩，其实都是诸位读者创造出来的；叶子的很多想法，也正是因为读者的来信有料、有内容，才能激起我有话想说、有话可说。真的，叶子常说家是所有人的，我绝不比任何一个人高明，广大家人搭建起了这一切——这些都不是套话。你要相信你有这样的作用，你要努力起到这样的作用。

哦，对了，还得替龙哥关照几句，他最近比较困扰呢。一些求助信件说得“十万火急”，但可惜你对问题描述得还不够清楚，或者问得太广泛了，这些都很影响事件的及时解决哦。

啊，又是一期，叶子突然发现自己似乎已经开始唠叨得像一个管家婆了……现在又老了一岁，手也不听使唤了，哪天你要是看见我突然自称“椰子”，可千万别奇怪。

OK，那管家婆（我自己说可以，警告你们以后在来信里不准这么叫我！）这就欢迎你回家！

热情

小沛你就安心的去吧……



●这是我在手机中第三次提到富士S9500了，也算是个终结了吧。因为……终于买到了！今后目标：逛遍天下名胜，拍尽世间美女！

●春节期间，小沛喜欢的《天下第一剑客传》和《新鬼武者》都发售了，可惜过年实在是没空去碰PS2，看来年后要好好研究这些大作了。同时盼望《最终幻想12》早日降临！

●女朋友情人节前一天回北京，事先已经给小沛下了最后通牒，看来又要破财买礼物了。

●新年新气象，小沛今年的目标：买车、买房、结婚、生子……逼自己不要再胡思乱想！

小沛

叶子说：以后我们出一部游戏，名字就叫“小沛的野望”……

“闯者缘天下，
家和会群雄。”
——云南宜良 李泓达

VOICE 小夜子，能不能在家里讲个笑话，这段时间生活有点儿郁闷。 From 湖北黄石 雷衔

我最近变得好傻，讲不出什么笑话来了，看到这个要求正犯愁的时候，正好就看到了下面这封信——Oh yeah，高晓敏读者，谢谢。

VOICE 一天下午下着大雨，叶子和木头在路边等车，突然看见三、四辆消防车经过。叶子奇怪地问：“雨下那么大，怎么可能会有火灾？消防车出来干嘛？”木头听了，“啪”地拍了叶子脑袋一下：“笨！这你还不懂——它是出来装水的！”

From 江苏无锡 高晓敏



VOICE 看了N次后终于发现，现在每次“闯家”都是以“回”论，而且与当期电软同样的章回数目，好像一个没有头儿的东东，比如某《名侦探XX》。

木头还真是可怜啊，本来是一个光头上进少年，主持“闯家”也算不错，可是却被叶子后来居上，不但失去了位子，还被用来充当恶搞的角色，让广大读者用来娱乐、开玩笑。Q版秃头形象也变成了“马胖男”，一幅欠扁的样子，从此风兄从阳光少年变成不良中年，从大众“情人”转职为全民公敌……哎，木头就是草根命啊。 From 天津 张国宇



哎，其实叶子也在担心，多年之后我会不会也沦落到像木头现在这般的境地呢……也许我该积点儿德了？算起来，打木头咬木头以及给画师出坏点子折腾木头，这些事我干得还真不少，也许叶子以后真的会被报应的……

不过俺老妈教给我做人的道理就是“不要后悔”，无论做什么事情，都一定不要后悔。时间就像河流，只有一个方向——所以既然做都做了，那就让我们把娱乐进行到底吧！往右看，那不正是你说的“马胖儿”吗，只不过是不是“男”可就不太好说喽。

如果说“家”和电软没有头儿，听起来好像是一件很辉煌的事情，不过做人又何必奢求那么多，我们只要一起撑起这个家，一起走下去就对了。

VOICE 有时做梦被XB360倒下压死，流了一地血，把黄浦江都染红了……若是我用我家的SONY34寸的等离子与叶子姐换NDS+PSP，怎样？

From 上海 朱天



呃……不要吧……据说（据木头说）用等离子玩游戏并不合适，一般来说，它的亮度不如液晶高，色彩饱和度什么的比起液晶来也差些意思。而且最关键的，等离子电视相对来说寿命太短了，对于我等TV Gamer来说，估计更是消耗得厉害。所以（悄悄地说），个人建议还是换成液晶吧，轻便、耐用。再说你那等离子怎么也比俩掌机贵啊，我都强调多少次了，叶子是厚道的，不要再诱惑我占便宜了！

要是你被上面这些话打击到了，请不要怪叶子，去诅咒木头好了。

VOICE 表扬你的人多，我就不表扬了，我来批评你——为什么闯家的排版又乱了呢？你自己看看累不累眼，东一块、西一块。本来05后半年改版的比较不错，这新一年内容增了，页码多了，就又乱成这样了吗？

知道你也不敢登，改一下就好，期待你的进步，我会关注下几期的。 From 云南蒙自 姜明

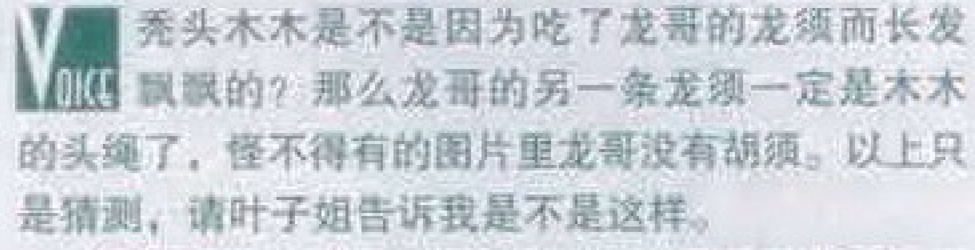
你咋知道叶子不敢登捏？表扬家的好话是不少，所以你以为我就只听得进去这些了吗？哼哼，大错特错了！叶子是高尚的叶子是谦虚的叶子是厚脸皮的……

唔，说正经的，我是相当欢迎这些批评意见的，没有监督和扶助，一个人容易走上自以为是的道路，要非常感谢大家善意和积极地提出意见和指出问题。

不过吗……你在这里说的这个问题，叶子有点儿不同看法哎。其实新年改版以来，现在的家才是简洁清晰了许多。很乱吗？很多要素的出现只是为了活跃结构罢了，对话文字作为主体从来就没有变。其实叶子倒是自觉得去年下半年的时候有点儿乱，元素堆砌得太多，也过于注重局部了。再仔细读读看，体会一下叶子的心意，好吗？

“游戏是我心中的天使，
闯家是我心中的天堂。”
——北京 朱[illegible]





VOICE 秃头木木是不是因为吃了龙哥的龙须而长发飘飘的？那么龙哥的另一条龙须一定是木木的头绳了，怪不得有的图片里龙哥没有胡须。以上只是猜测，请叶子姐告诉我是不是这样。

电软打造了闯家，电软就火了；电软造就了龙哥热线，电软就热了。电软永远是最精彩的。

From 黑龙江哈尔滨 周迪

唔，估计你乱马看多了……不过这个猜测倒也算合情合理。那么，在事隔多年之后，这就算是我们对木头突然长出头发来的解释吧！其实龙哥没有胡须的图片毕竟是少数，不过可能也就是因为这个，才更像大河马了……

你后面那句话讲出了一个道理——不论家和热线受到多少人的喜爱，它们都仍然是电软的一部分，缺少了电软这块土壤的滋养，我们编辑个人、个别的栏目，都是做不出任何成绩来的。爱家，更要爱电软。

VOICE 每当我买到新一期的电软，我都会先到家，每次翻到它的时候，我都十分欢喜，家就是我温暖的港湾。其实人生就像游戏一样，都在不断地拼搏奋进，其中也有困惑迷惘的时候，但只要经过不懈的努力，就一定会克服困难，等到完美的结局。我衷心祝愿所有喜欢游戏的人都快乐，热爱游戏，热爱生活。祝电软越办越好，家里人越来越多！

From 吉林长春 郭志霄

后面是给他加血的



大怪

●最近有一件非常让大怪悲喜交加的事情。喜是等待已久的“天下第一剑客传”PS2完美移植版终于降临，悲的是经过实践与资料收集得出了这样一个结论：“我最喜欢的王虎成为了末流角色……”这是对中华武魂的侮辱，我要向SNK强烈抗议！

●VF5迟迟不发行，而TK5的最新版则已经悄然登陆到国内大城市街机店铺中。作为一个忠实的VF玩家，我也耐不住寂寞准备开始TK5DR的修行。除了要经常去店铺之外，现在的只希望PS2移植版尽快推出，洒家定是要正版入手地。

●大怪这里也俗套一把，祝所有喜爱游戏的玩家狗年万事如意，心想事成。

叶子说：看来大怪的手札俨然已经变成格斗小专栏了，别人的基因里都是嘌呤和嘧啶，但大怪的基因里就三个字母：FTG。



●如果没有彼得·杰克逊，不知道还有多少人承认金刚是永远的经典，一个刚刚减肥成功的人让我明白了如何把3小时变得像1.5小时一般转瞬即逝。电影究竟有多好看，估计看过金刚之后大家都会有自己的想法。1月12日的首映对于我这样的电影迷来说意义非凡，最后，再次为金刚带来的震撼脱帽。

●PERFECT这次手札写得很早，节前就搞定了。快要春节假期了，心里却没什么期待，对比一下圣诞时车水马龙的印象，春节好像除了回家没什么特别的意义，反倒是初一、初二街面上冷冷清清的样子让人有点儿失落。PERFECT家在北京，工作也在北京，所以春节对我来说就是纯粹的假期而已，或者还不如普通的假期，毕竟大家不都像PEPFECT这样活得超脱，难免被串亲访友这样的俗事缠身。春节有什么打算？到时候再说吧。

PERFECT

叶子说：作为电影迷和生物迷，PERFECT显然对猩猩没有抵抗力。

「谢谢家的留言，让我觉得不再是一个人。」
——河北武安 魏延青

VOICE 游戏世界中最牛的兵器是金手指！有了这金手指，无论身处何界(游戏世界)，都能变的完美。你召唤兽、高达又怎样？我有不死之身，而且还能享受无所不能的快感，你说它牛不？

说归说，其实有时用金手指是一种灾难，在我们变得无所不能后，游戏也因此而变得失去了味道。其实这也提醒了我们，在生活中执着地去追求某些东西的时候不要忽略了其它，否则当一件事真的如你所愿的时候，也未必全部都能称心如意。

From 广西横县 周鑫

其实对于金手指的态度，也应该是见仁见智的。有人的看法是极度鄙视金手指，觉得那体现不出技术，也亵渎了游戏。虽然叶子自己玩游戏是从不修改的，但我总觉得对待问题应该有一个宽厚的看法，"存在的就是合理的"。游戏毕竟不同于生活，游戏最主要的存在意义就是为个人带来快乐，如果一个人觉得用金手指可以让自己玩得更high更爽，那也无可厚非。这只是一个选择的问题，无所谓对错。每个人都不好把自己的"原则"强加到别人头上。



VOICE 叶子姐，今年出软档特刊吗？出个"家"的年度珍藏版吧，顺便把叶子姐当赠品！还有，叶子姐的高中是怎么熬过来的啊？

From 山东章丘 景雅静



叶子虽然不甚值钱，不过却也是独一无二的，当世可只有一个。要我当赠品，是想把我分了吗？呃，我可不是绳之巫女……其实家里的很多话，不过是家长里短，看上去十分平常——话语是朴素的，但我们的心意是真挚的。要记住这些言词，并非一定要成册出版、印成痕迹——但求留存心间，哪怕只是一丝余味。

说起我的高中生活吗……叶子高中时不食人间烟火，表面上是很乖的孩子，游戏当然要玩，主要靠成绩让别人闭嘴，就这么过来的呗……

VOICE 叶子啊，求你让大怪换个形象吧！虽然我不知道大怪实际长得如何，但看到形象只有一个感觉——咋看咋别扭。我就纳闷了，同时工作在一起的编辑，形象的差距咋就这么大捏？

From 四川内江 徐宽

哦呵呵呵，没有对比，怎么能体现出豆奶我那流光溢彩色彩纷呈纷至沓来来去自如如意吉祥的动人形象呢？我们要感谢大怪呀！

开玩笑的，其实大怪喜欢那个形象，叶子又怎么能非要他改呢？这是个人自由嘛……世界上本没有怪，别扭的人多了，也就成了怪……

VOICE 龙哥，俺求您，就告诉俺一次吧，虽说本人玩FFX-2较晚，但求您别鄙视俺呀，告诉俺吧。FFX-2里三个MM的最强服装怎么才能出来？第五章打那个老不死的圣兽卡住很长时间了，龙哥答一下吧！

From 辽宁凤城 宋扬

你误会了，不是龙哥不理你，而是你的问题实在太宽泛了。在非国际版FFX-2中，想取得三个人最强的"模仿士"服装，就要在第五章中做到全部地点都要"Episode Complete"，而这需要你在整个游戏中触发和达成非常多的、且互相之间常有关联的事件和任务。有的任务很烦琐，有的则颇有难度，有的则相当耗时。如果要回答你的这个问题，估计那期热线就不用做别的了，而且恐怕连家的地方也都要暂时让给龙哥了……所以若是要详尽地回答你这个问题，确实不太现实，还请理解。

不过如果你玩的是国际版，那就有另外一个机会可以获得这套服装——在魔物竞技场中取得青年同盟武斗会的优胜。只不过用这种方式只能拿一次，就是说如果你以后再打这项赛事，或者继承进度玩二周目也不会再给了。但如果用Episode Complete的方法，则你每一周目都可以入手一件——前提是只要你有时间，而且够无聊……

你说的圣兽是指在异界的那只吗？这个……也谈不上需要有什么周密的技战术啊，多练练级，收集点高级饰品，然后挑几个强力职业集中修炼一下技能，砍倒它并不难。而且，若是你音符输入正确的话，可以避免与其战斗的。我玩RPG时一般都是尽可能地在一周目内把各种要素都育成、收集齐全。所以当我FFX-2玩到剧情的最后时，此前已经把诸多"准备工作"都做得差不多了，这里的战斗基本也没管三七二十一，上去就三拳打死了镇关西。所以实在抱歉，我个人怕是提供不了什么对你有意义的细节经验……

飘来飘去



●旧历的新年毕竟最像新年。虽然猴子家乡离编辑部所在地不算很遥远，但是由于一些其它因素，猴子得在年后才回家。年是要在北京过了。好在家人也在北京，要不然猴子就得到叶子家过年去了。

●今年的火车票不是一般的紧张。除了辛苦一年的农民工兄弟和因为扩招而在北京扎堆的原"天之骄子"们占据了返乡大军的一大部分外，京广铁路因为大雪中断造成客流在西站积聚是一个不可忽视的原因。罗纳德熊虽然在出发前一天买到了高出原价近一倍的黄牛票，但是因为人潮拥堵，可怜的小熊不得不提前一天去车站排队。但愿他回来时没有这么难。

猴子

叶子说：来我家过年是没什么问题，不过叶子很清苦，家里水果尤其少，估计猴子能够把我近期的所有储备都干掉……



我承认都是下雪惹的祸



著子

●一夜北京偶降小雪，至晨方停，马路上留有薄冰一层。想来当日交通不便，为免迟到，决定打车上班，便立于门口小路上张望。忽见对面驶来空车一辆，信手招之，出租车徐徐停下，准备掉头上路。怎料后面一车速度颇快，见前车骤停，急踩刹车，却因薄冰作祟，车辆失去控制，猛地打了个转儿，一头撞在离我所站位置不远的马路牙子上。车内三人虽毫发无伤，却也惊魂未定，许久没回过神来。出租司机见状，顾不得载客，一脚油门，扬长而去。我一人站在那里愣了片刻，想起自己乃是“罪魁祸首”，急急溜之。事后想起，不禁有些后怕，看来新岁之中还当时时自省，更加注意交通安全才是。

叶子说：著子其实错矣，天气越糟越容易堵车，再加上路况不好，你那天要是打车的话估计不迟到才怪。没打上车，此乃天意也。



Je l'aime



荇菜

●春节没买到回家的车票，老妈很是不给我面子，在MSN上一通训斥：“让你买车票也买不到，让你找女朋友也找不着，你说你在北京混这么多年都干啥了？滚回老家来算了！”我晕，这两件事情也能相提并论啊……

●“只要努力过，就算失败也不会留下遗憾”——这是Loser的借口。既然付出了，凭什么不要求回报？失败只能说明你付出的努力还不够，只要有死缠烂打的精神就会冲破限界。假如你多年以后忽然发现自己离成功曾经只有一层窗户纸的距离，却“一笑而过”了，你真的可以“不留下遗憾”吗？别自欺欺人了，还不如从现在开始就一条道走到黑！

叶子说：大家对荇菜的手札越来越看不懂了吧？此人目前明显正处于情感多发期，一个本来很硬派的家伙变得如此感性，真……也乃天意也……

“回家的路，一点不远。”

——四川建为 倪懋川

VOICE 最近我得了角膜炎，眼睛变成了跟叶子姐一样的红色，只可惜是在眼白而不是眼珠，在此想提醒众读者以及小编们，玩游戏的同时也要保护好眼睛。 From 安徽铜陵 陈错

非常贴心的建议，大家务必要多加注意啊。这话也算是再次提醒了我，其实我们一个同事前段时间就因为用眼过度得了角膜炎……

不过叶子最近又把隐形眼镜换成紫色的了，红色的实在太吓人，大街上别人都躲着我走……

VOICE 想问问，众小编能否给个建议：FF12的初回版（8890日元）会在国内炒到多高啊？ From 河南郑州 苏哲

这个……我又不是JS，也并不是很清楚啊。叶子现在若想入手什么游戏及相关产品，都是托朋友直接从日本代买，稳定、可靠。当然这种便捷的途径不是人人都有的，所以叶子建议你若想从国内游戏店中购买，不妨等一段时间看看。否则凭FF的名头，估计一开始价格被抬到1000左右也不是没有可能，何必抢这个新鲜呢？这个初回版可能会送个CD特典什么的，但也有可能什么特殊的也没有，SE目前除了那个“FF12限定版PS2”，也没有说他们准备了什么特殊版本。

VOICE 最近不知是怎么了，买来的新游戏才玩几个小时就没激情了，要么就是直接堆着。总感觉现在这些游戏不是模仿这个，就是模仿哪个，玩来玩去一个样儿。总而言之，我现在是再也寻不到童年时玩FC、PS的那种感觉了。家里的PS2已经不怎摆弄了，我发现自己已经慢慢地从CU走向LU，或许在不久的将来，我也不再是一个闯关族…… From 云南保山 段晓桐

不少游戏的套路化和公式化症状是比较明显，不过你也不要这么消极嘛。其实叶子觉得关键在于我们不要简单地把自己过去和现在的游戏心情做比较，然后单纯地怪责游戏。小的时候我们刚刚见识这种崭新的娱乐方式，那时我们身边缺乏其它娱乐方式，自然你会觉得当时的游戏很好玩。而我们现在的娱乐选择多了，感觉也随之变化了，是很正常的事情。为什么总要回头看呢，人是在往前走的，前方有新的快乐等着我们。

VOICE 哈，看到木头COS的Yuna，我无语了……我认为木头应该COS一下霞，或者Tina、绫子？这样比较配合近期的DOA4。From 四川德阳 王浩瑞

……真要这么做可就太伤天害理了，编辑部会被寄邮件炸弹的！不过虽然DOA不方便COS，但还是有一份好礼哦——看看旁边这个叶子，还算可爱吧？那你翻到下一页再看看？我可先告诉你，你要做好心、理、准、备。





「我的家就在马路边；我的家在没有环境污染的小乡镇边；我的家就在电软里边！」

——广西桂林 叶燕超

VOICE 又过了一年了，电软又大了一岁，不知道什么时候能出合订本呢？期待啊。还有叶子姐，你又老了一岁啊！要注意保养哟。祝家在新的一年里能更热闹、更无厘头。 From 四川南充 汪海云



呃……你别以为我没看见！可恶啊，什么叫又老了一岁？！告诉你，我就是长了一岁，也还是年轻得很，我神采飞扬我活力四射我还会倒立呢！主持家吗，最主要的就是要有活力和热情才行。

至于保养的问题我倒是从来没操过心。叶子是自然主义者，除了用些润肤霜之类的东西就基本没用过什么化妆品，在这些方面也许我懂的还没有小沛多（貌似比较丢脸）……所谓纯净出自然，叶子和家都是这个道理。

VOICE 新电软大开本、新栏目、特会特稿都很精彩，很多细节方面也有注意性！但同时也有不足的地方：一是错别字不少，二还是要说新作发售表，一定要有"预定"部分吗？比如"PS3预定"有什么意义啊？我个人觉得三个月以内的就足够了，省下地方可以编编重点游戏推荐、简短评论介绍一下。 From 北京 刘忠勇

VOICE 我要感谢家，因为在这里我可以感受到那些热爱游戏的玩家的魅力，使我不再觉得自己那么渺小。我还是要感谢家，因为它让我有了梦想——现在我读高三，正处于水深火热的时刻，是家让我明确目标努力学习，考上一本，那么幸福的游戏人生就属于我了！2006，我立此誓！

From 福建三明 郭辰晨

VOICE 闯家是森林，你我都是林中的树，我们都那么普通平凡，不想成为珍奇的树木，但我们都要向高远的天空遥手向温馨的闯家索取寒冬的温暖。祝家中每个成员春节快乐！ From 天津 张春伟

VOICE 每个栏目都想先看，弄得我不知从哪下手，还是老样子吧，从家开始！

From 黑龙江齐齐哈尔 徐秋非

VOICE 给其他所有出镜率不高的编辑以及美编等幕后工作者：你们还没有一些人出镜率高但仍然勤勤恳恳地工作，在这里真心地感谢你们，你们辛苦了！

From 黑龙江哈尔滨 刘博

VOICE 游戏技巧板块的详细评论使人对游戏有了大概的了解，为闯关族们先玩哪款游戏指明了方向。 From 天津 张晓鑫

VOICE 如果人生可以游戏，那么我想成为人生中的佼佼者；如果游戏可以替代人生，那么我想成为游戏中的强者。为了游戏而生存，我为游戏而生，希望可以拥有一切主机，可以拥有一切游戏。但这只是一个梦，不过人都是要有梦的，为了梦想而活，那么我是可以做到这一切的。

From 河南郑州 吴磊

VOICE 游戏这东西令人又爱又恨，由于父母反对游戏，我玩游戏的时间也少了泪水啊！不知熬了多少个日日夜夜。"遇上你是我幸福，爱上你是我悲哀。"

From 贵州大方 谢玉洪

VOICE 叶子好，我每次电软到手后恨不得立马看完，一字不落。但是又怕看完了就没得看了，可看慢了心里又着急……心里真矛盾啊！ From 河北沧州 董建军

VOICE 叶子好，家给人的感觉是越来越亲切了，特别是家"大门上"每期的插画，真要好好谢谢画师辛克。

辛克加油啊！建议叶子姐姐给他发朵大红花表扬一下。 From 广西南宁 王阿阿

VOICE 说得是不错，可是游戏信息一栏太混乱了——日文还是英文？而且每个人写的格式都不同，乱！特别是"文章"的位置，不是不写就是到处乱放，这可是各位自己的劳动成果啊，要珍惜。

From 上海 吴春海

VOICE 前几天在晚自习课上玩我心爱的GBA，太入神了，连老班到场都不知道。结果，"啪"，GBA屏幕被当场砸碎……晕，我的宝贝啊，两个月的零用钱飞了。嗯，不行，我的游戏人生不能就这样结束了。等春节回来，再买台NDS，双屏幕的，嘿嘿，下次他得砸两次……

From 广西都安 韦力

VOICE 玩了七年的游戏，不知不觉地和游戏产生了一种新的关系——不再是人和机器，而是人与人之间的关系。若是有一天没了她，我真不知该怎么办……

From 广东茂名 祝義运

VOICE 家是温暖的避风港，当我在暴雨中不知所措的时候，可以让我躲避。家，是胜利的风帆，送我到成功的彼岸。家也是止痛药，在我的心受到创伤时，给我安慰。无法表达我对你的深情，只能用一首歌来衍变——"真的爱你"。

From 四川成都 何平



我要让你知道我的不满……



风林

●这节也过了，钱也花了，按理说，该爽了。但我没有，我很不满，非常不满，为什么没人给我压岁钱！

●荇菜说他想嫁人，是的，他说了。

●最近对杂志有了更深一层的理解，电软接下来还有不少好看的东西将拿出来给大家享用，所以各位请尽快从春节放假大鱼大肉的日子中缓过来。

●最近看回函卡，发现女玩家越来越多了，希望广大女玩家多来支持支持"超G女生"栏目。各种游戏本领都来展示一下，还能来编辑部跟小编们过招哦！

叶子说： 很好，很好。木头你这次的手札胆敢只写这么一点儿，非常好——那我怎么折腾你，你可就别再有意见。大家想想啊，一个被人追着叫"大叔"的人还惦记着要压岁钱，这分明就是在装纯情。告诉你，我这年也拜了，礼也行了，你倒是把我的压岁钱给我先。



雪飞

●节过完了、假放完了、钱花完了！在穷困潦倒中迎来了新的一年，难道这一切都是命中注定的吗？节前本来计划好了节日的消费，但是计划永远赶不上变化，不知不觉间混得一贫如洗。不过还好，春节时我也大有收获，去郑州玩了几天，并抓紧时间复习了一下一直很想再玩一遍的老游戏，收获颇丰。

●过节前异常地兴奋，过完节出奇地失落！

●节前的某个下午，编辑部内同事们都在做一个智商测试，我也跟风地测了一下，结果让我欲哭无泪，发现自己竟然真的是个弱智！

叶子说：魔王最近混得比较不爽，还是不要招惹他的好。真要是惹了他，他也不动手，三言两语就能把你打入万劫不复的地狱深渊。



VOICE 天气越来越冷了，玩一下游戏就手脚冰凉，真不爽！非常负责任地告诉在北京的叶子："好好庆幸自己在北京吧！因为与之相比，上海的冬天更难受，干冷与湿冷的区别……"

From 上海 周一晖

南方我也是去过的，那儿的湿冷也见识过，的确是比较可怕。关键当时是，我晚上都觉得盖的被子也是湿漉漉地凉，那年回来后我就得了关节炎肩周炎骨质疏松小儿痴呆症，并且至今尚未完全痊愈……

话说北京今年的冬天倒真的不算冷，雪几乎没有不说，气温也是动不动就回升一下，搞得叶子十分郁闷。要知道天气一冷我才会很精神，注意力也集中，才思泉涌，智商回升……

实在冷的话，可以考虑弄个电暖气或者电热毯，只是这些东西功率很高，使用时千万注意用电安全。

"把有限的生命，投入到无限的热血游戏中去！"

——江苏徐州 吴乱

VOICE 现已高三，成绩没有着落。我上课时还会掏出GBA一节课，回到家中则没命的PS2。这次考试结束，拿着成绩单一脸茫然。欲放下游戏，只觉心里空虚；拿起游戏，又对不住成绩。现在只好拿起电软，从书中寻找一点慰藉。From 辽宁大连 陈国斯



古人有云：当断不断，反受其乱。凡事是一定要下定决心做个选择的。不论是哪种选择，只要你能明白选择的结果是什么，并能对这个结果负责，那你将来就不会后悔。要记住，凭一时的感觉胡乱选择，或者在道路上犹豫迟疑地不做选择，都是不可取的。

其实你现在心态处于两难的境地，正说明你想找到一个方向，只要不是对当前的状况无所谓，就很好。只不过单是发现问题和痛苦是不够的，当然还要解决它，关键在于，你要指望别人吗——老师、或者父母？那我想，他们肯定在你痴迷游戏的时候干涉过你吧？而你是不是也曾因此感到心里不痛快呢？——在别人打扰自己的时候就讨厌他们的存在，而另一方面在潜意识中却又等着别人来帮忙——如果这样的话，是不是太自私了呢？这是你的生活，你自己要对它负责，不要单纯寄希望于别人来推你或者拉你一把。自己做出一个决定，真的并不难。

其实这种偶尔贪图一些安逸的毛病，叶子也犯过。有时我一回家就想躺床上睡觉，本来计划带回去做的一点儿工作也都犯懒推后了——不睡觉我很困，但没完成计划我又很自责，叶子经常因此痛苦地嗷嗷以头撞墙——别误会，拳头。但即使这样也很痛啊！所以叶子要么大喊一声去他的工作，把自己丢到床上就睡，要么就洗把脸振奋一下精神先把事情忙完。这两个都是可能的选择，但大家想想，叶子要选择哪个才可以坦然地站在"家"里同诸位聊天呢？

家当然会给你安慰，但家不希望只做到安慰就够了，家也不希望你找到慰藉就满足了。你还可以做得更多，走得更远。每天早上，当你为了上学或工作出门时，心中带着家的温暖，但你的前方还有路。

VOICE 唯夜，174期前言里说的鸟语太多啦！我一句也没看懂，我English很烂的，照顾一下啦。还有就是，虽然杂志的内容选取整体还是比较好的，不过有些栏目应当简化，栏目多了也不好，会给人一种很杂的感觉。 From 辽宁大连 李鑫

VOICE 我觉得现在电软里怀旧的东西太多，新东西介绍得不够，杂志上大概有3、4个栏目专门怀旧，应该调整改变一下。 From 天津 张博群

嗯，建议得都很好，什么东西都是要既要有广度，也要有精度。无论是"杂"的问题，还是"怀旧"的意见，都是很中肯的。我们的栏目设置都有进一步的改良空间，从某种意义上说，所有的一切都是"未完成型"，只要读者需要，我们会随时调整的。

叶子顺口说了几句英语，就被鄙视了，呜……不过呢，就算叶子照顾你，那其它场合呢？不能让所有人都照顾你吧，所以还是要找时间修炼一下英语技能啦。

VOICE 耶，当小夜子你看到这信时我已经放假了，正玩着PS2呢！但写这信的时候我可还坐在教室里奋斗着呢！据生物学说，叶子是要进行光合作用才能获取能量的，那小夜子可别老待在编辑部里，得出来走走，晒晒太阳啊！ From 云南保山 董立山



唔，好困啊……啊，你说啥？出去走走？我现在天天中午去公司附近的公园里转啊，还不时沉思蹙眉，作酸腐知识分子状。等走累了就坐到路边长椅上，斜倚着没一会儿就睡着了，然后几分钟之后又被冻醒……就这样每天自我折腾，十分欢乐。

VOICE 小弟忽来灵感，改得《水调歌头·电软几时有》一首，敬上：电软几时有，把酒问老板，不知为何电软，总到这么晚。我欲邮购订阅，又恐报箱太小，电软被折烂。起舞看电击，收藏在人间。转书亭，寻电软，已售完！不应有恨，不能万事皆如愿。天有不测风云，电软有时货缺，此事古难全。愿电软长久，越办越新鲜。 From 河北承德 Mr.校对



衰是一种生活态度……



北斗

●联机玩马里奥赛车，彩虹赛道，先是被一绿龟壳炸到天上，半空中给幽灵偷走身上道具，还没落地又飞过来一蓝龟壳直接将本人炸下赛道……如果有哪位玩马车的朋友遇到过比我更衰的事情的话请来信告知，帮助北斗恢复一下心理平衡，这里谢了先！

●过年坐火车回家还真是一件纯粹自虐的事儿，在普通订票点能拿着票的几率比中六合彩头奖高不了多少，跟西客站排了两天队都未果，无奈只能高价从票贩子手里求到一张站票。站票、26个小时的火车……这个春节貌似没有比这更刺激的事了。

叶子说：节前的北京西客站在最高峰时曾经滞留了13万人，想想都是一件恐怖的事。又听朋友说，有人都上了车愣给挤了下来，人只好留在北京，只有行李回了家——北斗啊，相比之下你还是幸福的。

大墙画廊

新年之后，《大墙画廊》又和大家见面了！不知道大家的春节都过得怎么样啊？看到信箱里有这么多稿件，难道大家在春节期间还忙着画画吗？看来投稿的作者只能耐心等一下了，因为节前的好多投稿还没刊登呢，大家不要着急，只要作品优秀，小沛是不会让它沉入海底的。另外，小沛再声明一次：大墙的所有来稿我们是一概不退的，如果您非常珍惜原稿，请自行保留，只寄扫描的电子版画稿就可以了。



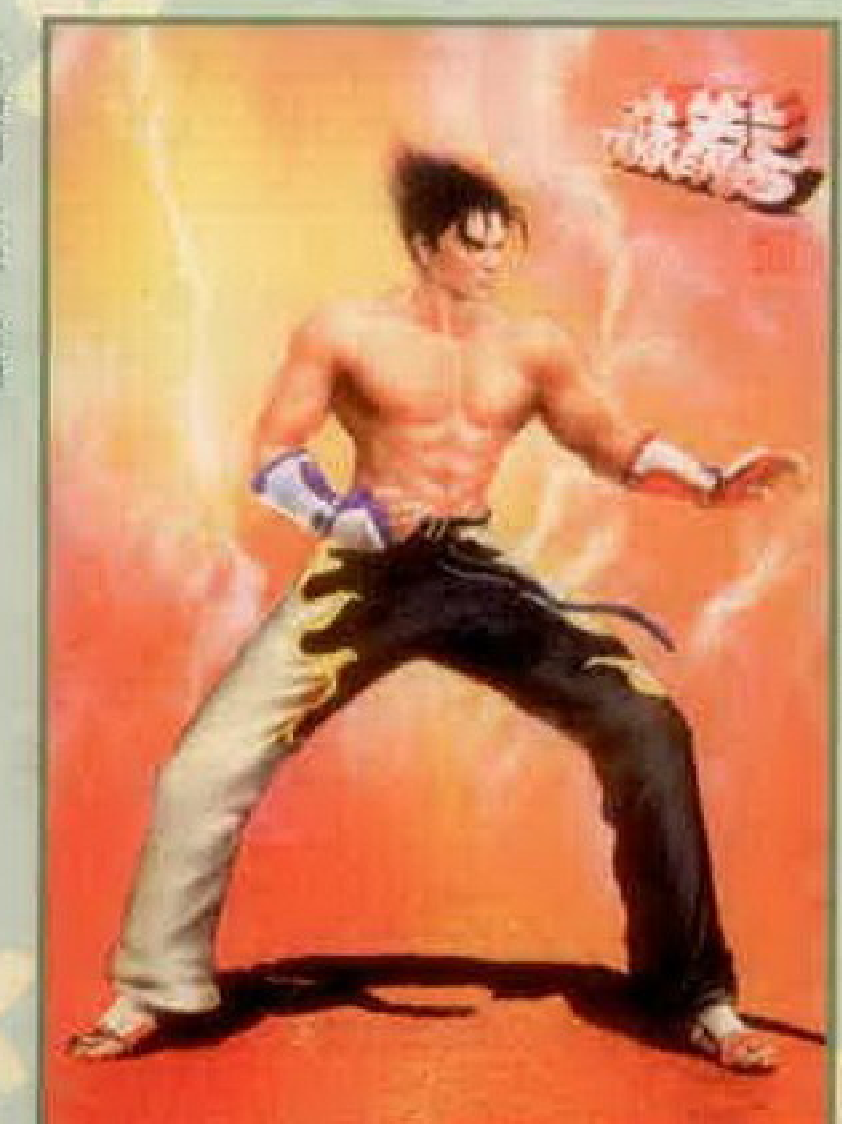
「花木兰」上海 章申Moy
你对花木兰这么情有独钟啊！小沛也一样，不过说句实话，你的画工还要提高，特别是用色方面。



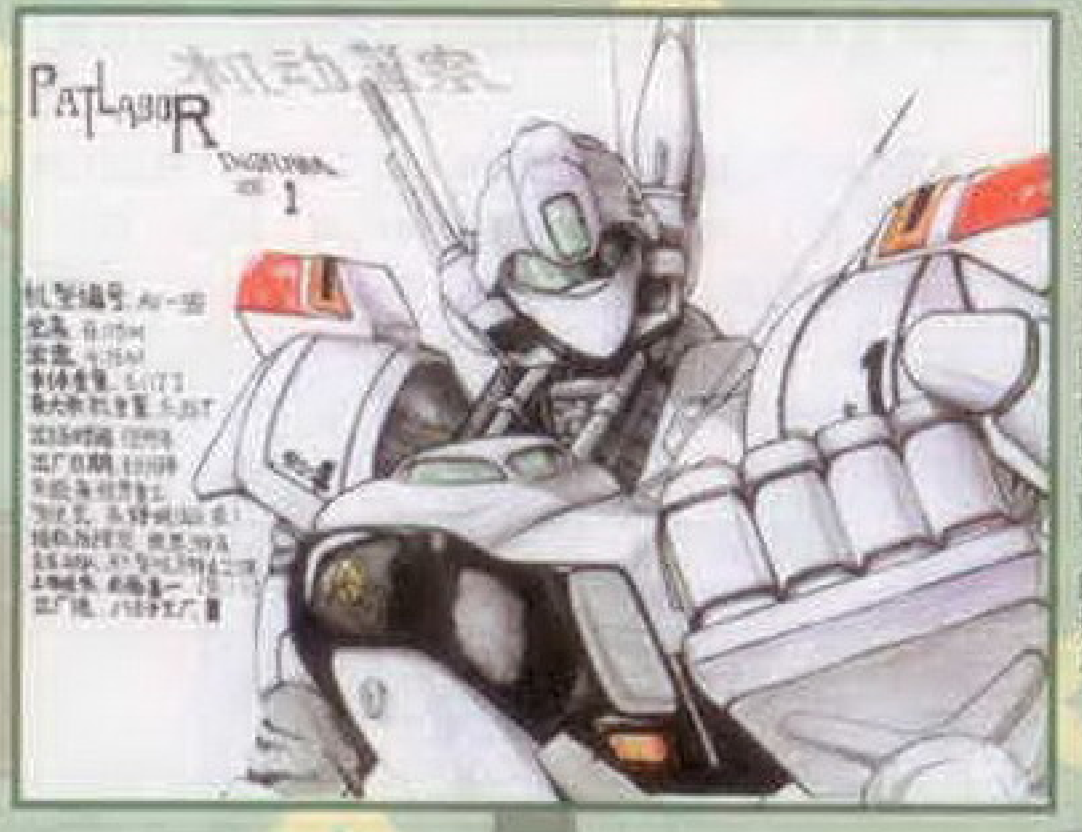
「樱大战」广西 黎石袁
看到这样的画面，小沛感觉非常清新，每一处线条和颜色的搭配都很细致到位，人物的刻画也非常近似原作。



「凌波丽」天津 徐珺
貌似小沛把这幅画雪藏了很久，实在对不起！现在看来倒是越发有味道了，不知道为什么，总觉得凌波丽很像唯被的造型。



「风间仁」武汉 俞璐
你的绘画技巧已经到达一定程度了，但还需注意线条的虚实搭配，特别是在勾画肌肉轮廓的时候，太虚则无力。



「机动警察」福建 周娟
你的画倒是不错，可惜画面上的字实在是太煞风景了，倒不如像雨薇那样简单明了的好。



「霞芳」江西 子洛
你画的人物总给人感觉很「壮硕」，霞芳可是小沛非常喜欢的游戏人物，下次给她减减肥好吗？



「忍」湖北 龚远昭
既然你在信中把刊登画稿看得如此重要，而且你画得也非常不错。那么小沛当然没有不刊登的道理，继续加油吧！



「棋魂」福建 周鑫
周溶和你是兄弟吗？你们的画都很好，而且画风都一样，而你的「棋魂」在构图上还要略胜一筹。



「蜘蛛侠」云南 杨洋
好大的一个脑袋！相比那些复杂的动作还是这样的感觉更加神秘，只不过这幅画的上色不是很均匀。

「大空魔龙」江苏 舞政
你用的应该是彩铅吧？这种粗糙的效果其实对于动态的描绘是有很大帮助的，特别是这幅画的构图也很不错。

投稿须知：《大墙画廊》接受投稿电子邮箱地址：daqianghualang@vgame.cn，刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。



玩家购机遭遇一例

小弟我从来没给外人写过信！这是第一次，因为我遇到了一个头疼的问题，如果您老人家不替我解决此问题，恐怕我死都不能瞑目！首先，小弟我在山东，兖州这块地方和个巴掌这么大，地偏又穷，不知何时起，我们这边开起了一家PS店，一楼维修卖机，二楼提供打游戏，我们这儿网吧成灾，突然有个PS店，谁都好奇，于是一玩，便都上了瘾，开始时是二元钱一小时（网吧配值超强的电脑才一块），今年价位提了三元一小时，于是我们哥几个省吃俭用，就为了能打个PS，上个月老爸说我近期学习不错，问我想要什么？我说要PS2，我爸便同意了，后来妈也问同样的问题，我又说要PSP，她也同意。前几天光学习，忘了这事儿了，正好赶上高三考试，我们高二放假，就去问PS店老板，我手上正好有我哥的PSP1.5版的！下面便是我们的对话：

我：老板，下载一个PSP游戏多少钱？老板：50块钱一个！

我：怎么这么贵？老板：我这还是最便宜的呢！

我：我想买个PS2，是买5万系列的好？还是7万系列的好？

老板：小子这么给你说吧！现在没有全新的PS2的机子，全是翻新机，我们货都从广州进，他们那有三种机子，一种全新的盒子配件较新，加好芯片，另一种是加的普点的芯片，最后一种是翻新光头什么都翻一遍。

我：那网上的(淘宝网)和那些杂志广告上的都是翻新机？老板：是！最好的也就9成新。

我：那你的机子呢？老板：我的也是九成新，50009你要想要给你算2000，7万系列的也不错，1800，（光机子，不包括任何东西），我给你说，从外头买的弄不好是翻新机不说，坏了没保证，从我这买我可以免费给你修。（零件自备）

我：那加上PSP多少钱?普通的就行。老板：得4200。

这就是我们的对话，天呀龙哥，告诉我，这不是真的，难道真如他说的？全是翻新机？我可是一直相信你，告诉我行吗？我该怎么办？我是另选地方还是从他那儿买？要买我是买70007还是50009，我怕70007烧机，50008不烧机是吗？我想买PS2和PSP可听他这么一说眼前一片黑暗，原来市场这么黑！我是真想买机子。（山东兖州 孙鹏）

这还用得着说么，答案很明显，他说的完全不可信。第一，价格上就不可取，虽然主机价格在不同地方会有较大浮动，但是这位JS给你开的价格即使是全新原配的都高了不少，何况还是“九成新＋裸机一台”，实在是太过离谱。第二，也是最重要的一点，其所有PS2都是翻新机的狂言简直是大混了。现在3万系列可以说没有全新机，5万系列除了少量的09行货改也可以说没有全新机，7万系列也确实存在较少的翻新机，但就整体而言7万系列的机子大部分还都是全新的。龙哥建议你是无论如何也不能在这家店买东西了，实在不行的话可以考虑邮购，但一定要找那些信誉比较好的店。

龙哥，不知道你喜不喜欢“逆转裁判”？小弟我最近正在玩GBA上的汉化版第1代，呵呵。其实第1代的汉化版我两年前就玩过了，不过那时候好像只有1到3章的汉化版，可惜最后1章还没有翻译出来，所以当时我打完第3章就没有继续下去了。后来虽然把2代和3代的完全汉化版都打穿了，也知道1代的完全汉化版早出了，却是拖到现在才又重新“温习”。可问题也就来了，我都已经成功把那个法庭守卫灰根的罪行揭露出来，审判长也都已经判御剑无罪了，谁知御剑这小子竟然提出异议要求重新审判，郁闷死我了。现在我遇到一个情况，就是关于犯人和第2发子弹的问题，好像不管我回答犯人是完美主义者所以才带走的子弹还是犯人怕子弹留下证据才带走的都会回答错误，可答案就这两个选项啊，怎么回答都是错误的话我该怎么办呢？请务必帮我这个忙！（新疆乌鲁木齐 祥子）



您之所以会遇到这种情况，是因为在回答这个问题之前的答案选择就已经错了。龙哥记得之前那个问题你应该选择犯人是不得不带走而不是特意带走，因为你之前选择了错误的选项“犯人特意带走的子弹”，所以接下来的这两个答案无论怎么选都是错的了。说到GBA上的“逆转”系列，龙哥还是比较喜欢的，其实三作之中龙哥更喜欢第1代，虽然灵异要素是逆转的一大特色，但个人认为后面几部作品中灵异部分的比重占的太大，尤其是第3代中的最后一章，整个案件的分析和推理已经完全不能用常识和逻辑来进行了，已经完全脱离了这类推理游戏的规则，这样的设定反而没多大意思。当然，就总体游戏来讲，“逆转”确实是不错的游戏，尤其是那句经典的台词“我反对！”早已深入玩家们的内心了。



最近我刚入手了一款NDS版的《马里奥赛车》，说实话我这才是第一次接触这个系列，所以玩到现在也只是对一些基本规则和玩法有了一个大致了解。单机玩的话成绩倒还凑合，可这两天好容易接好无线网络与别人对战后才发现自己比赛时经常远远的被他们拉在身后，真是大受打击啊。听说游戏里面可以漂移，而且好像这样对提高成绩很有帮助，请问龙哥这个漂移该怎么做？（深圳 如意）

呵呵，这就是联机对战的乐趣了，只有与真人对战才会发现自己的不足，并吸取到各种经验加以改进。至于你说的漂移的问题，其实就是在转弯时按住R键，然后来回快速撮左右两个方向键，这时赛车就会进入漂移状态，再撮下去的话赛车的轮胎就会与地面摩擦发出蓝色火花进而发出红色的火花，进入这个状态后再松开R键的话就可以获得一个不小的冲刺加速。其实漂移除了能够获得加速之外，在许多赛道的拐弯处、尤其是连续拐弯处，持续使用漂移的话其实也是一种走捷径的方法，观赏性也很高。其实要想真正成为“马车”高手，熟悉各条赛道、捷径以及各种小技巧都很必要，例如比赛启动赛车时数到2就开始加油门、紧跟在别的车辆后面会获得小加速，各种道具的使用方法和时机等，都是迈向成功的必备知识。

龙哥好！我最近突然想起一个问题，特意向你请教请教。就是我非常喜欢玩《勇者斗恶龙》系列，想当初FC上的DQ4可是我玩的第二款RPG游戏，也是我玩的第一款日文RPG游戏(第一款是中文版的《吞食天地2》)，所以到现在仍然记忆犹新。之后我又重新补上了前3代的课，后面的几代我也都有玩，不过我发现一个问题，那就是“勇者斗恶龙”的日文名好像是这么写的吧——“ドラゴンクエスト”，我当初买的卡带上好像就是这么写着的，不过上面还有一行英文，那就是“DRAGON QUEST”，这个应该就是“勇者斗恶龙”的英文名了吧？请问为什么会翻译成“DRAGON QUEST”呢？龙之探索？感觉怪怪的。

（广西宜州 韦鹏翎）

事实上，DQ的日文名“ドラゴンクエスト”就是英文“DRAGON QUEST”的音译，也就是说人家原本就是这么个意思，所以英文名自然没错的啦。在我国DQ之所以被翻译成“勇者斗恶龙”，是因为如果直接翻译过来的话可就真成了“龙之探索”什么的了，那样的游戏名岂不是比较别扭？还是“勇者斗恶龙”这个名字比较符合我国玩家的审美观(笑)，尽管说实话在DQ系列历代作品中真正将龙设定为反面BOSS的其实只有第1代，4－6代的天空系列中天空之城的龙王可是一直都对勇者有着非常大的帮助哦。不过DQ系列前几代作品的美版作品的名称其实并非“DRAGON QUEST”，而是改成了“DRAGON WARRIOR”（屠龙勇士？），可能是为了迎合欧美人的审美观吧。直到最近的DQ8和DQM系列，其美版游戏的名称才正式改回了原本的“DRAGON QUEST”。当然，不只是DQ的翻译，其实系列作品副标题在美版中也会有很大的变化，比如日版DQ8的副标题是“天空、大地、海洋与被诅咒的公主”，但是美版DQ8的副标题却是“Journey of the Cursed King”，翻译过来就是“被诅咒国王之旅”，汗……

不知道龙哥喜不喜欢GC上的“金刚手鼓”这个游戏，我可是特意在我们这的游戏店转了好久才买到的原装手鼓，平常没事时，只要是在白天(晚上担心吵到别人)，我就把鼓架上开始玩，敲鼓的感觉真是爽。虽然我也有PS2，上面的“太鼓的达人”系列也比较喜欢，但可能是个人爱好的缘故吧，我觉得像太鼓那样用小棒子敲的乐器始终没有手鼓这样直接敲着痛快，呵呵。龙哥能不能跟我聊聊这方面的东东呢？（天津 狗不理包子）

说到金刚手鼓的主角金刚，当初在FC上第一次登场时还是作为抢走公主注定要被马里奥打倒的大反派角色，到后来也终于翻身当家做主角了（笑）。说到对鼓的类型的喜好方面，龙哥倒是和你的品味差不多，手鼓比太鼓要爽快多了，个人看法咱们平常玩的太鼓毕竟是配合游戏用的一种控制器，玩起来更重要的是对节奏的掌握，小木棍儿咚咚咚地敲起来其实也是非常热闹的。但是像手鼓这种乐器，能够直接用手拍打鼓来玩，玩起来的感觉更像是一场即兴的音乐演奏而不仅仅是在玩游戏而已，当然也可能是龙哥骨子里有野性基因的缘故吧（笑）。记得龙哥以前曾经参加过一



位刚果强人的讲座，其间该强人邀了三位听众出来各自拍一个节奏，分开来听还没什么，不过当这三位听众同时各自按自己的节奏拍桌子时出来的音效竟然十分有意思。我想这应该就是非洲音乐的本质吧：以简易的打击系乐器为主，仅仅是一些听似极为简洁的节奏组合起来却能汇聚成很棒的音乐，没有太多冗杂和虚假的修饰，有的只是最淳朴的感情表达，这种乐器最适合龙哥不过了。所以，龙哥在编辑部里，其实是间歇性拍桌子综合症患者，呵呵。

小弟我除了打游戏之外最大的爱好就是没事去游戏店和电脑城瞎逛，买不起我还看不起么，呵呵。说起来上个周末我去电脑城溜达时无意中看到一个极像PSP的MP4播放器，生产厂商好像是MP4，好像还真的能玩游戏！当时我看到还真吓了一跳，和PSP简直是太像了，后来一问才发现不是，请问龙哥，你知道关于这个MP4的相关消息么？是不是又是那种质量恶劣的仿冒品？（北京 百式）



其实这种借“时髦”游戏主机的外形来给自己产品做宣传的产品并不少见，以前我们不是还见过做成PS外形的8位游戏机么；其实就是PSP，当初其刚发售不久市场上就曾经出现过外形与其非常相似的“仿制品”。这次您说的仿PSP外形的游戏MP4，应该是国内的MP4生产厂商金星最近刚推出的JXD683。龙哥也见过这个东东，外形确实与PSP极像，乍看起来根本就是真正的PSP。黑色的外表与早期的PSP几乎一摸一样（当然实际上还是有所变动，但变动的部分看起来就比较傻了），前面板上屏幕以及各按键的布局也是PSP的翻版，当然PSP上的小摇杆还是没有的。其屏幕采用的是2.5英寸屏，分辨率是240*320，效果还行。不过这个MP4除了外形仿制了PSP外，倒还真能玩游戏，据介绍其内置了30款游戏，不过大多是赛车和摩托大赛等类型的游戏，也有一些比较简单的动作和射击类游戏。此外这款JXD683还内置了200万像素的摄像头，可进行多级数码变焦，支持图片拍摄及短片记录等。总体来讲，高仿PSP的外形应该算是厂商特意为这款MP4制作的噱头而已，虽然其也能玩游戏，但其游戏功能真的是没法和专门的掌机相比，基本来讲普通玩家不必对这个东东抱多大兴趣。

龙哥：小弟我已转成TV玩家，购入PS2，2005年是我成为TV玩家的第一年，也祝龙哥新年快乐，顺便有几个问题给龙哥当作新年礼物：1、小弟我的PS2是5万的台版，最近出了点问题，开机后放盘时总是出现“请放入PS或PS2格式光盘”需要关一次机再开，而且这种情况越来越严重，我玩的是D改版，盘没问题，出现这种情况后，虽然不明显但我感觉机器读盘变慢了。2、本人的记忆卡插上后经常显示不出来，有时就可以，是不是记忆卡接口的问题？3、我想在春节时给我的PS2装个硬盘，去学校旁边的游戏店问了问老板，它说你去电脑市场买个硬盘拿来，最好80G的，我们只收安装费，PS2没有专用硬盘吗？如果没有的话是所有的电脑硬盘都可还是有什么要求，除了硬盘之外还要买什么？安装时、安装后都要注意些什么？老板给我说安装费一般在三四十左右贵吗？4、XB版的《忍龙外传》好强，我在游戏店四块一小时的玩打穿了普通难度，我玩的是“黑”，第一次打下来得了七百多万分水平算不算很菜，问一下龙哥那个叫做“天衣无缝”的武器，在什么难度下用什么方法取得？5、改版之后的电软感觉很好，可是龙哥每次给自己加的头衔怎么不见了？留着挺好啊。为什么要取消呢？呀，问题挺多的，还请龙哥百忙之中给予回答（其实好像都不太难，被这种问题缠住，看来还要学习啊）最后说一句，希望看到长着翅膀的龙哥！

（河南洛阳 马龙军）

1、看情形很有可能是光头变脏或是老化的问题，你先去清洁一下光驱试试，应该可以让这种情况大幅好转。2、你记忆卡的问题需要先用排除法推测一下问题所在：把记忆卡插到其他机器上，如果记忆卡还不能正常显示就是记忆卡坏了，如果能够显示出来就是那个机器的接口坏了。如果是记忆卡的问题，可以将记忆卡拆开，很有可能是当初没有安装到位，导致金手指部分不能彻底插到机器上所以经常无法显示出来，重装一下，必要时垫一张纸应该就能搞定。如果是机器接口的问题就直接更换接口，游戏店中一般都有，价格方面应该不贵。3、这个问题龙哥也已经在热线中回答过多次，给PS2加硬盘没太多要求，除了西数，其余电脑上用的硬盘差不多都能行，当然“HD LOADER”这款软件还是必备的。4、“Unlabored Flawlessness”，也就是“天衣无缝”的取得方法是将在第二关商店中入手的木剑“Wooden Sword”升到最高级别第7级，低等级的木剑几乎没有什么威力，不过随着其等级的提高外观上会有所改变，升到最后就会自动变成“天衣无缝”，该武器外形跟木浆差不多，威力相当之强大。5、看来要求龙哥加上“头衔”的玩家数量还真不少，没办法看来我只好顺应民意了，小小臭P一把，呵呵。不过咱的形象再怎么说也是脱胎自中国的神龙哎，虽然近期在华尧同学笔下已经有向河马演变的趋势……可好歹还不至于沦落到西方那种腆着个大肚子靠背上两只小翅膀才能飞行的爬虫的地步吧。

龙哥好！我字写得不好，请多包涵，有几个问题向你请教：一、买了近五个月的手柄部按键永久性的失灵了，我怀疑当初JS卖给我的是组装手柄，但他却信誓旦旦地向我保证手柄绝对是原装的，我打算再买一只手柄，但怕上JS的当，请问有没有区分组柄和原装手柄的方法？（游戏是70007型的PS2）二、几个月前自己动手给SP换了外壳，但从那以后L/R键就偶尔失灵了，近来失灵的次数更频繁了，龙哥有没有应对这种故障的方法？（我的SP不是神游的）仅此两个问题，请龙哥抽出十几分钟的时间给予解答，我在这里先谢了。（天津 WIND）

手柄按键全部失灵？首先你得先确认是否手柄的问题，例如换台机子插上试试，如果仍然没用的话那就确实是手柄坏了，个人观点很有可能是手柄插槽处的接触片弯了，你不妨看看，如果是这个原因所致的话只需用弯头镊子校正即可。至于原组柄的区分问题，关键还是高仿和原装柄的鉴别，一般来讲主要通过观察手柄的做工（有原柄进行对照的话效果会比较好），指示灯亮度和震动感强弱，以及各按键的手感来区别。其实还有一个比较简单的方法，那就是在购买手柄时让BOSS拿一个高仿的手柄和卖给你的“原装手柄”比较指示灯亮度，原柄的亮度要明显高于组柄，如果两者亮度差不多，则可以断定是组装手柄。GBASP换外壳后L、R键按键失灵的问题，系更换用的外壳质量太次所致，你在这两健下面垫点东西就好了，修理方法比较简单。



最近我在网上看到一则新闻，说的是任天堂的新主机“革命”将会在今年感恩节



【兽化危机4】









索拉VS罗克萨斯

这段时间我一直在玩《王国之心2》，这个游戏做的确实好啊，而且超级耐玩，我打了好久才穿的第一遍。不过游戏一开始那段剧情我实在是看得不大明白，罗克萨斯和主角索拉到底是什么关系？是索拉的一部分吗？这个问题直到通关我一直都没怎么弄明白，说实话我挺喜欢罗克萨斯这个角色的，真是可惜了。希望龙哥你能帮助我解决这个疑问。（浙江湖州 周伟）

要讲明白这个问题，我们得先了解在“王国之心”中的两个基本名词：“无心”（Heartless）和“无存”（Nobody）。在KH的世界中，“无心”是所有的生物（包括星）的心被夺走（被其他的无心或者利库的钥匙刃soul eater强制从身体中分离）后，心中的“暗”的具现化的姿态。无心是一种没有心的“生物”，它们只会按照本能行动———即夺取其他生物的心，它们的最终目的是夺取星的心。也就是说，游戏中有两种无心，一种是脆弱的心被自己的“暗”吞没形的无心，另外一种是人工制造出的无心。在“无心”中有一种例外，即

假如生物按照自己的意识舍弃了肉体和灵魂，那么这个生物即使变成无心他的意识还是会得以保留。

然后要说的就是“无存”，当心离开身体进入“暗之世界”后，生命并不会被消灭，剩下的肉体和灵魂只是离开“光之世界”，在“夹层世界”以别的姿态出现。由于这些以别的姿态出现的存在既不属于“光之世界”，也不属于“暗之世界”，所以被称做“无存”。一般人的无存形态和人的摸样大有区别，但是一个拥有坚强的心的人的心离开灵魂和肉体后形成的无存仍然会保持人的意识和摸样，只是样子和原来有所变化而已。

弄清楚“无存”和“无心”这两个概念之后再讲解罗克萨斯和索拉两人之间的关系就简单多了。在KH的结局中，索拉为了回复记忆而进入了沉睡，在这段时间里索拉就成了刚才说过的那种特殊的“无心”，而罗克萨斯就是索拉变成无心时在黄昏之镇产生的无存。罗克萨斯作为索拉的无存，自然也就继承了索拉的能力，可以使用钥匙刃。不过由于索拉变成无心的时间很短，而且索拉后来取回了自己的心并变回了完整的人的形态，所以罗克萨斯是一个比较特殊的无存，并没有和自己相对应的无心。所以尽管罗克萨斯拥有人的姿态以及和索拉相同的使用钥匙刃的能力，但是却没有索拉变成无心之前的记忆。

贤者安赛姆刚开始借助娜米妮的力量恢复索拉的记忆的时候，恢复进度非常缓慢。他认为这是因为缺少了索拉的无存的缘故，所以委托利库把罗克萨斯带来，之后他把罗克萨斯数据化，放入模拟的黄昏之镇来加速索拉的恢复速度。这时罗克萨斯失去了一时自己本身的、作为无存的记忆——罗克萨斯原来是“13机关”(一个以杰姆那斯为首的13个无存组成的一个组织，目的是获得被夺取的人之心所汇集形成的王国之心)中的一员，后来和组织决裂后独自离开。在游戏中罗克萨斯逐渐了解到了事情的真相并回复了自己以前在13机关时那段无存的记忆，不过他最终还是选择了让自己消失成全索拉的恢复。

阿克塞尔是罗克萨斯在13机关里的一个非常好的朋友。阿克塞尔不想让罗克萨斯脱离组织，同时为了阻挠安赛姆恢复索拉记忆的计划(因为无心状态的索拉回复记忆后他的无存罗克萨斯就会消失)，于是其曾在游戏的初期三番五次侵入安赛姆模拟出来的黄昏之镇，但是都是无功而返。尽管阿克塞尔也是13机关的一员，但他为了帮助自己最好的朋友:索拉的无存、罗克萨斯，而在游戏后期的剧情中用自己全部的力量消灭了阻挡在索拉面前的无存，打通了通往13机关基地的道路。

前在北美发售，请问龙哥这则新闻是否属实？我可是对任天堂的革命抱有相当高的期待啊，希望任天堂能够给我们带来更多的新意和乐趣！还有，GC上的《赛尔达传说·黎明公主》的发售日确定了吗？我觉得这一代一定会非常棒！

（江苏南京 招月）

这个消息应该是真的，任天堂总裁岩田聪向日本产经新闻表示，任天堂的“革命”在北美地区将于感恩节前上市。感恩节是11月的第四个星期日，而任天堂将“革命”的发售日定在它之前其实也是在意料之中的，毕竟XBOX360已经早早登场，如果“革命”不能在此之前发售的话就肯定得再推迟到明年了，如此一来无疑会在新主机的竞争中陷入相当不利的地位；而在感恩节前发售的话正好能赶上年末的游戏购买大潮，对新主机的销售无疑是不错的契机。岩田聪的发言也证明了任天堂确实是如此考虑的：“我们现在还无法透露革命的具体上市日期，但我们不打算错过年底的销售大战，像是在北美地区，除非我们不打算接受零售产业的支持，不然我们必须赶在感恩节前推出革命”。至于“革命”的售价问题，岩田则没有明确指出，但他表示新主机的售价将会相当合理，因为“如今玩家们每年乐于在游戏上的花费正在逐渐减少——即便它是一台非常棒的主机，也将不会以50000日元的价格来卖，我们打算定出一个让玩家们负担得起的价格”。截至目前为止，任天堂从未在日本推出过售价超过25000日元（折合人民币大约是1700元）的主机，相信“革命”的最终定价应该会是一个比较合理的价位。《赛尔达传说·黎明公主》的具体发售日目前尚未确定，估计应该是在今年第二季度左右，不能再晚了。本作绝对是神作，绝对不可错过！

小弟经过一段时间的省吃俭用，终于攒到了一千多块现大洋，准备在年前购入自己心仪已久的NDS。不过就在前不久，我听说现在市面上有传说中的NDS翻新机当全新机卖的情况了，请龙哥务必教小弟几招鉴别NDS全新机和翻新机的“秘技”，小弟在此先行谢过，也提前祝龙哥新年快乐！（广东海丰 尚震基）

要看NDS是否翻新机，不妨从以下几个方面入手：1、检查说明书之类的附件是否齐全，机器的包装盒是否是全新





的；2、观察机器的外层喷漆是否均匀，外壳突出部分是否有磨损情况；3、仔细检查各按键旁边是否有污垢，螺丝上的油漆是否有脱落，插卡处是否有灰尘；4、看看GBA卡的插槽磨损情况，插NDS卡带时是否流畅等。最后再教你一手绝招：现在市面上的全新NDS应该都是近期生产的，而这些新生产的NDS是无法用PASSME1代引导卡运行烧录卡游戏的，PASSME只对应较老版本的NDS。如今大部分卖NDS的游戏店应该也都备有烧录卡和PASSME，你可以找BOSS借PASSME和烧录卡插上试试，如果能够成功引导的话则很有可能是老NDS翻新机器了。

《生化危机4》真是非常好玩，我已经将主线流程和ADA模式都打穿了，目前正在研究佣兵模式。我觉得佣兵模式挺值得研究的，所以最近一直都在玩这个，这次写信给龙哥就是想请龙哥指教指教在佣兵模式中有没有什么拿高分的心得可以传授给小弟？（陕西西安 阿飞）

要想在佣兵模式拿高分就必须首先弄清楚该模式下的得分计算方式：该模式的分数包括基础分和COMBO分。以下是各敌人的基础分数（即直接杀死敌人所获得的分数）：普通敌人（包括村民、僧侣和士兵）300/个，电锯女5000/个，电锯男5000/个，瞎子7000/个，机枪男10000/个。下面要说的是COMBO分的计算方式，先讲普通敌人的COMBO得分计算方法，用B1表示单次COMBO得分，B2表示累计COMBO得分，N表示COMBO次数的话，那么当N＝{1、2、3、4、5、6、7、8、9、10、11}时，B1＝{0、20、50、100、150、200、250、300、350、400、700、700}，B2＝{0、20、50、100、150、200、250、300、350、400、700、700}，B3＝{0、20、70、170、370、620、920、1270、1670、2370、3070、3700}。可以看出，在前9连击中，分数是随COMBO次数的增加而增加的，但到了9连击之后，每再增加1连击，分数都固定只增加700分了。基础分加COMBO分的总分计算就不举例说明了。接下来要讲的是特殊敌人COMBO分的计算方法，因为这个计算公式相当复杂，所以龙哥只讲解几条要点。首先特殊敌人要留到10连击之后再杀才能取得更高的分数(单个4500)，另外虽然特殊敌人越放到后面杀，损失的普通敌人连击分数就越多，不过特殊敌人连击分也越高，从总量上来讲还是把特殊敌人放在越后面杀得到的分数越高。最后要讲的就是BONUS时间，在BONUS时间里所有的的COMBO分都是1000，如果在9COMBO之后再进入BONUS时间，那么每次COMBO不过比以前的700分多300分而已，但是如果在BONUS时间开始后才进行第一次连击，那么杀死第一个敌人就可以获得1000分的COMBO分，比原来0分的COMBO分整整多了1000分，很显然，使用bonus时间来开始连击才能使得分最大化的。以上就是生化4佣兵模式中的得分计算方法，不过知道计算方法是一回事，能不能成功实现又是另一回事，技巧的掌握和操作的熟练才是得到高分的最好保证。

GBA卡带中存档用的电池是3V的，应该是零玩的时候补充电力的吧？我用的充电电池是2.4V的(统一充电池，每粒1.2V)，应该不会从GBA卡中倒吸电吧？《马里奥和路易RPG》（一代）里，终极BOSS(把两兄弟吸进肚子里的库巴)有什么特别的打法吗？我的同学全副武装，冲了几级，打了几次都以失败告终，是不是要请什么世外高人帮助马里奥兄弟啊？

（湖南永州 某读者）



GBA卡带中记忆用的电池是单独的银锌纽扣电池，这粒电池的电量是一定的，会随着时间的流逝慢慢减少，电量减少到一定程度以后就会造成GBA游戏记录丢失的情况，不过这种通常所称的“电池没电了”并不是真的所有电能都消耗完了，而只是剩余电量的电压不足以支撑记录保存而已。一般来讲，原装卡带中使用的记忆电池质量都很好，用上个五六年也未必会因为电量不足而导致记录丢失；通常之所以会出现记录丢失这些情况，是因为D版卡带往往使用的都是劣质电池（有的干脆就是已经没电的电池），这种近乎于废品的垃圾电池当然用不了多久的。至于卡带中的存档用电池和GBA主机运行时所需的充电电池，两者根本就不在一块，分别有着各自的回路，怎么可能出现像你所说的倒吸电现象？《马里奥和路易RPG》最终BOSS战的问题，刚被库巴吸进肚子里时HP只有1，需要马上进行回复。打库巴时先攻击它的头部和手，将其头和手都打掉之后就会露出心脏，这才是它真正的弱点，需要趁机猛打，过一会儿它被打掉的头和手又会重新长出来，重复进行刚才的打法即可。这个BOSS战，主要还是库巴的HP太多，打起来相当费时间，难度其实并不是很大。打完库巴后会有3分钟的时间用来脱出，时间还是比较宽裕的，成功脱出后就是结局动画了。



各位读者大人，新年快乐！小沛在度过了忙碌的春节之后再次为大家献上最新出炉的米花，希望你们在新年的喜庆气氛过后也能有一份好心情。说到忙碌，小沛这次过年的日程还真是安排得特别紧，假期中唯一能够天天玩一会儿的就是NDS，老妈虽然已经年过半百，但也对这个双屏掌机充满了兴趣，特别是那些玩法最新奇的游戏。于是小沛决定把所有接触过的NDS来一个比较，向读者推荐一下最适合NDS的5款经典作品，希望为大家选择买卡提供些帮助，同时，这些游戏也是小沛钟爱的收藏。

专为NDS而生的游戏

01 任天狗

最合适在NDS上玩的游戏并不是说只拿触摸屏、麦克风和双屏来辅助游戏的操作，而是干脆把这些要素融入到游戏当中，让它们成为不可或缺的乐趣所在。《任天狗》在这一点上做得最为出色。

以往的电子宠物游戏仅仅是通过几个按键来完成饲养的所有步骤，宠物和玩家几乎没有沟通。玩久了也不过就是单纯的游戏，玩家对游戏中的虚拟宠物也很难产生感情。《任天狗》则不同，相信大家对它也都不陌生，除了画面精良，一只只小狗栩栩如生之外，玩家更可以摸它们、和它们一起玩，甚至它们还能听懂玩家说的话。实现这些功能都是只有NDS才能做到的，所以说，这款作品是专为NDS量身定做的，而经过这样的革新，“电子宠物”这个游戏类型也变得更加完美。说得明确一点就是，《任天狗》是专为NDS所设计，但同时也是该类型的游戏终于找到了最适合自己的表现平台。

不过本作也不是非常完美，它在联机方面的利用度就不是十分理想。例如虽然游戏中有比赛，但是玩家之间却不能一同竞技，只能和一些连面都不露的对手凭空较量。另外就是玩家养的狗都只能单身，如果再加入为心爱的狗狗联机配对的话，相信这个游戏也一定会更加有趣。终归万事都不可能完美，NDS上能有《任天狗》这样富含创意的好游戏，已经是玩家的幸运了。特别是神游也要推出中文版的《任天狗狗》，打算买DS的玩家可不要错过这款游戏。

02 触摸瓦里奥制造

《瓦里奥制造》系列就是一个创意大集合，即便是初代，现在看来依然是非常优秀的游戏。NDS上的《触摸瓦里奥制造》更是将这款掌机的触摸屏和麦克风用到了极致的程度，和《任天狗》一样，该作除了用笔和用嘴之外根本用不着按任何按键。

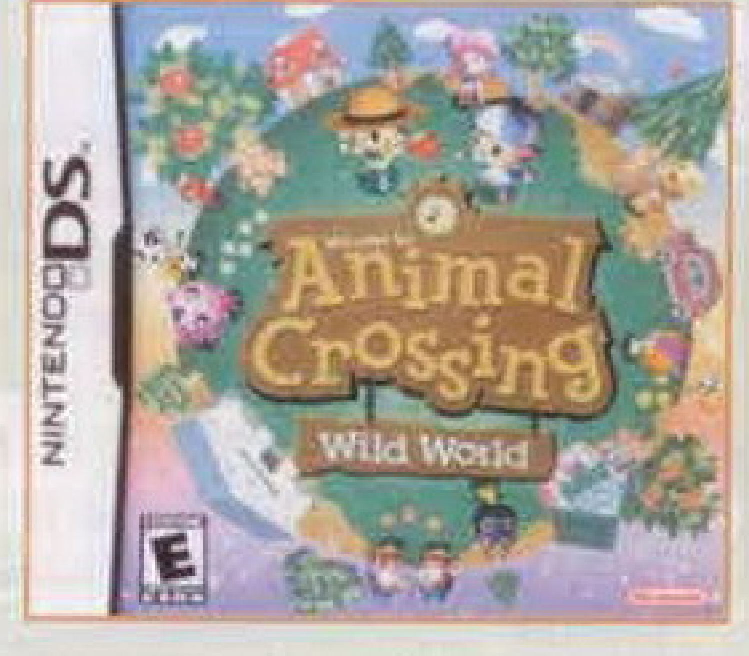
说到这里免不了要再废话一遍，《瓦里奥制造》系列的宗旨是将无数新奇的创意糅合在一起，而主机本身的特殊机能自然对实现创意提供了便利的条件。因此在NDS发售之初，任天堂便迫不及待地将这款游戏奉献给了广大玩家。而且在首发的游戏中，它也算是和《愿为你而死》一样充分利用到新主机机能的好游戏，甚至凭借前几代的口碑和这一作的优良表现，《触摸瓦里奥制造》在主机推出的前半年内一直高居NDS软件销量榜的前两名。

本作的乐趣当然是有目共睹的，小沛在这里也没必要再把其中的内容赘述一遍。既然是向大家推荐一些值得购买的创意软件，当然它的缺点也是必须要跟大家说明的。首先是作为首发软件避免不了的问题，那就是无线通信的利用。《任天狗》起码还有个交换道具、狗狗的系统，而《触摸瓦里奥制造》干脆就没有通信这一项，仅有的两个对战游戏还是需要两个玩家同时在一台NDS上进行较量。总之，这个游戏非常适合一个人用来打发时间，不过你可不要因为太着迷而非要一气通关啊。

03 宝宝从哪里来

《愿为你而死》和《触摸瓦里奥制造》的创意差不多，都是用许多小游戏拼凑在一起，然后让玩家逐一挑战的。只不过《愿为你而死》的剧情更加完整，不像瓦里奥那样剧情散乱。

推荐大家玩的其实倒不是《愿为你而死》，既然它的续作《宝宝从哪里来》已经推出了，那我们当然要重点关注这款作品。《宝宝从哪里来》与前作的最大区别就是模式的多样化，这样的设计大大加强了游戏的耐玩性。当时的第一作就是个例子，虽然每一个小游戏都非常有想法，但通一次关也不过两、三个小时的事儿。而可以继续挑战的也无非就是剧情和游戏都一样但是难度增加的繁琐过程而已。本作在模式上大大加强终于让这一系列成为了值得收藏的精品游戏。因为本身它就是专为NDS设计的游戏，而且现在又把耐玩性提高了，把它排在《触摸瓦里奥制造》后面恐怕都有点委屈它。





接下来就该说说这一作的缺点了。又是缺乏通信对战！小沛想不明白，明明这个游戏就是不断的挑战，那为什么不能两人或者多人一起比赛呢？这个小缺点可能对于一般玩家来说没什么，如果朋友之间都有NDS，那么不能对战的痛苦就十分明显了。

04 马里奥赛车DS

非常适合NDS的游戏中，也有完全把触摸屏还有麦克风给抛弃的，那就是《马里奥赛车DS》了。据该游戏的制作人说，原本他们是打算将道具陷害的模式变为用触笔操控的，不过考虑到这样非常妨碍操作的流畅度，因此才给取消了。现在看来，这个决定是无比明智的。

马里奥所有系列的优良品质已经是不需要再费什么口舌了，大家都知道。不过既然是在NDS推出的作品，大家当然希望这些游戏能尽可能利用到触摸屏等特殊的操作模式。不过NDS终归是大幅超越以前掌机的硬件平台，先前的很多游戏在这上面很可能就变得非常不合适。最明显的就是格斗游戏，大家想想，那个格斗还要用触摸笔？用麦克风？再或者是用到双屏？同样的道理，在一些已经形成系列的作品中，要想让它们适应NDS的设计也是一件非常困难的事。《马里奥赛车》系列的每一作都非常精彩，但话说回来，光和电脑比赛也确实乏味。但如果在电视游戏机上和朋友分屏对战，视野会非常狭窄。GBA需要联机线才能对战，大家不但必需离得很近，而且最多只能支持4个人对战。如此一比，NDS的无线通信功能真是完美了。首先是大家一人一台主机，谁也不会看到对方而且还保证了自己的视野开阔。然后就是无线对战方便了大家不必非要凑在一起，甚至还可以通过Wi-Fi网络与外地的朋友对战。最后就是参与的人变多了，最多8人的比赛让过程更加刺激。

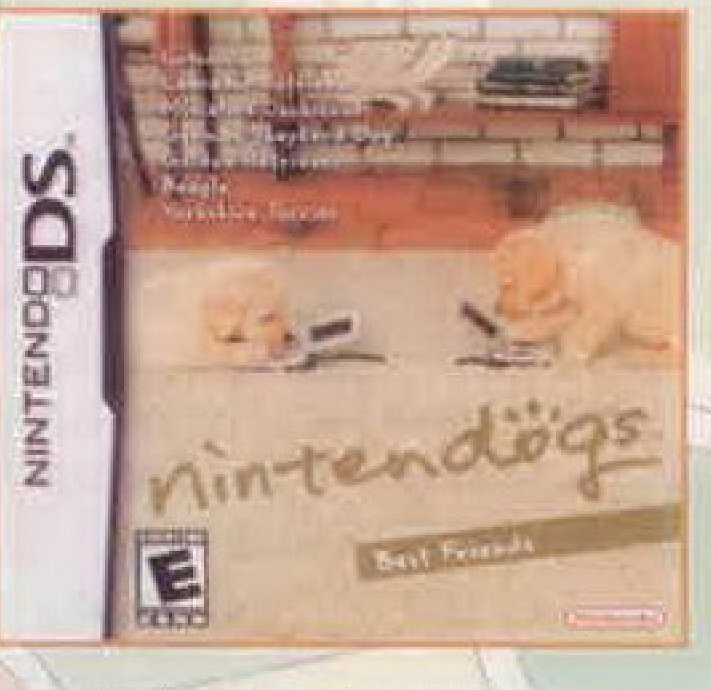
这款百万级大作无论是自己，还是几个朋友一起都非常不错。有NDS的玩家如果没有玩过这款游戏，那真是一大遗憾。

05 动物之森DS

写到这里，回头看看全面的四款游戏，似乎是俗了一些，好像是大家都知道的好作品。那么第五个呢？依然不能免俗，就是大家都很熟悉的《动物之森DS》。其实《动物之森》这个作品在以前是很少有人玩的，因为它的第一部作品是在N64上发售的，而第二款则是在NGC上。这两款主机在国内的普及量都是比较低的，所以《动物之森》在国内没有什么太高知名度。现在NDS的势头非常不错，而且《动物之森DS》也在去年圣诞节前就发售了，小沛真的建议大家趁此机会好好体验这款难得一见的好游戏。

《动物之森DS》和《马里奥赛车DS》差不多，触摸笔和麦克风都不是必备的操作工具，而最大的快乐都是来自于无线通信。《动物之森DS》在操作上也算是尽可能的利用到了这些设计，而且确实也简化了玩家的一些操作过程。另外，本作也可以让玩家自行设计角色的服饰和家具，所以触笔还是有很大用处的。不仅如此，《动物之森DS》的无线通信也大大加强了。几个朋友在一起的时候可以互相串串门，交换物品，甚至还可以搞搞破坏……这样的乐趣虽然不像赛车那样刺激强烈，但也是无比的温馨。

上面一共推荐了5款游戏，其实都是些早已经被人们所熟知的名字。不过看看现在NDS的将近百款作品，要深究到“专为NDS设计的游戏”那就更少了。大家也许已经发现，在上面说的5款游戏中，有四款是任天堂的作品。这也许就是因为老任对自己家的主机更了解的缘故，而有了这些好游戏，我们的生活当然也就更精彩了。







超G女生



Profile 姓名：程丽萍 昵称：海茵 英文名：Penny 年龄：24岁 身高：161cm 籍贯：北京 爱好：游戏、动漫 性格：开朗、随和 喜欢的游戏类型：动作冒险类、角色扮演类、休闲益智类 讨厌的游戏类型：体育运动游戏 游戏年龄：12年

游戏是我的另一片天空

Hi!大家好，我是Penny。能在电软上跟大家交流真是一件让人兴奋的事呀！

说到接触游戏，那还是小时候爸爸买来的一台任天堂游戏机，《超级马里奥》、《双截龙》、《爆破队》，那一个个令人怀念游戏哦～！随着年龄的增长，总觉得FC类游戏还是小孩子玩的比较多。真正让我改变游戏看法的是PS的《最终幻想8》，可是那时候爸爸怕耽误我学习，每天仅让我玩一个小时（这还是努力斗争争取来的！）。

生化类的，一个人关着灯在屋里玩《生化危机II》，其实也不是我胆子大，可就是喜欢那种诡异的气氛……透露一下，在玩的时候被进屋送水果的老妈吓倒无数次……那时候就开始买《电软》，之后家里最多的杂志就是它了，把书柜塞得满满的……而且为了玩游戏专门去学日语，可后来发现这不是一天两天就能把游戏剧情看懂，后来就半途而废了，学的也差不多都还给老师了……实在是惭愧……

现在PS早就被PS2、XBOX取代了，比较爱玩的就是《灵魂能力》、《零红蝶》、《寂静岭》、《恶魔猎人3》、《合金装备3》、《太鼓达人》系列我也很喜欢，尤其是心情不好的时候……对于XBOX360我还是处于观望态度，感觉至少要买一台HDTV才配的上它！！是游戏给了我另一片天空，让我看到了更加绚丽的彩虹！



能感染所有人的神奇女生

小沛在采访之前实在没有想到，眼前形容纤弱的女生竟会有如此之大的感染力！她对游戏的热情以及生活的积极态度几乎可以影响到她身边的所有人，而且她的落落大方更让小沛印象深刻，于是本次我破例在访谈前面写下了这些话。

小沛■你好！感谢你抽时间来我们编辑部。你看起来比照片漂亮多了！

海茵■是吗？谢谢。那张照片比较小，可能不是很清楚。我可以先问你一个问题吗？

小沛■哦？我还没问你，自己倒先被采访了。行啊，说吧。

海茵■你们编辑为什么不在杂志上用自己的照片当形象呢？

小沛■其实以前也登过一些，不过那样就失去了神秘感，而且真人照片永远没有卡通形象那么可爱，效果也不理想。

海茵■好，我就这个问题。你问吧。

虽然我是女生，但我也是铁杆玩家。

在虚拟的世界找寻缤纷的色彩！



小沛■……我看了你写的简介，写了不少有关游戏的东西。那你看《电软》的时间也不短了吧？

海茵■我看《电软》大概是98年开始的吧，那时候我玩的是PS，所以就想找一些游戏杂志来看看。当时《电软》是最出类拔萃的，我每期都买，现在家里都一摞一摞的，比其他杂志都多很多。现在不常买了，但每次买都会仔细看。不光是看攻略，因为现在《电软》的内容比原来丰富了，其他栏目也都很不错。我现在也比较关注硬件类的文章。

小沛■看你的年龄，你玩游戏应该是从FC时代开始的吧？之后又玩过哪些机种？

海茵■对。后来我玩过土星，然后就是PS了。

小沛■它们之前的MD和SFC没有玩过吗？你是从FC直接跳到PS上了？

海茵■MD和超任我都没玩，其实我玩游戏还是有选择的，后来基本上是比较喜欢索尼的机子。所有索尼的主机我都买了，而像是DC，我就没有买。因为我感觉那上面的游戏虽然画面还不错，但是我喜欢的游戏类型比较少，软件数量也不多。当时我买主机都是用的压岁钱，所以当然要买自己最喜欢的。

小沛■你玩PS的时间应该是最长的了吧？你最喜欢哪些游戏？

海茵■我基本上玩得最多的就是"生化危机"、"寄生前夜"，越是恐怖的我越喜欢。

小沛■啊？这几期的"超女"都说喜欢玩恐怖游戏，现在的女生都怎么了？胆子这么大！

海茵■我觉得这些游戏的气氛都做得非常不错，我也喜欢玩一些轻松的，像那个《风之克罗诺亚》。

小沛■我看你今天还带了PSP，你平时也玩掌机吧。NDS你玩吗？

海茵■没有，当时我也想买来着。不过被一个朋友误导了，我的那个朋友买了NDS后玩给我看，结果我不知道他当时玩的是GBA游戏卡，我一看，就这个？一点儿都不好，所以当时就没买。不过现在知道后，觉得它还不错。

小沛■现在你最常玩的也就是PS2了吧？

海茵■是，平时会玩《真 三国无双》系列、《恶魔猎人》，还有《灵魂能力》。

小沛■《灵魂能力》？啊，对了！我看你写的文章里说的第一个PS2游戏就是《灵魂能力》，我很吃惊啊。你玩得怎么样？

海茵■不怎么样！不过是因为它画面比较精美，而且娱乐性强。每次很多朋友来我家的时候都玩这个游戏。

小沛■去你家玩的朋友中应该是女性居多吧？她们也爱玩？

海茵■不是，还是男性多一些。所以才玩这个。

小沛■那你周围的女性朋友圈子里喜欢游戏的多吗？

海茵■一开始不多，不过后来在我的影响下就开始多了。其中有两个我的好朋友都因为看我玩之后，她们自己也都买了PS。

小沛■你的影响力还真大。那你男朋友也被你影响吗？

海茵■没错！他一开始根本就不玩，可是现在玩得比我时间都长。反正我的朋友几乎都是爱玩游戏的，就算不爱玩，和我待久了也就变得爱玩了。

小沛■你的影响力真是不可限量！不过你是不是把游戏的位置摆得过于重要了？

海茵■那倒不是。人的一生很漫长，你应该把自己的生活装扮得很精彩，游戏只是一小部分，而人的兴趣爱好应该更广泛一些。我有自己的生活，还有其他的爱好，对于游戏我还是能够适度掌握的。我不认为喜欢一样东西就应该把它作为你生活的全部，其他方面也应该顾及到，否则生活就失去重心了。

小沛■你说的太有道理了。我们今天的谈话时间到此为止，感谢你来到编辑部，以后也欢迎你来做客。

海茵■谢谢，我也很高兴认识你们这些编辑。



报名方式：每周一至周五，上午9:00到下午5:30，致电《电软》编辑部，找小沛即可。电话：64472729转412。





所谓格斗竞技类游戏，与武学相通，为心技体的较量！

"天下第一剑客传"是继"KOFNW"之后SNK利用SUMMY会社"NEWWAVE"基板制作的第二款重生品牌之作，从本期开始，我们将从游戏的基础系统开始，对这款重生剑剧作品进行详细的研究。 □文/大怪

规模最大的侍魂明星战
—天下第一剑客传

SNK会社依靠高明（甚至有些黑暗）的商业手段达到了重生的目的。重生之后的SNK其手中的众多游戏品牌是何等丰富的无形资产，而SNK一直宣称的名作重生计划就成为了众多2D格斗玩家翘首以盼的一个希望。

~系统篇~

游戏涵盖了2D侍魂中曾经出场的全部角色，并充满创新与总结地设计了"怒""天""斩""真""零""剑"六大操作系统。本期，我们着重于基础系统，将游戏中特性各异的系统属性告之，希望您能够选择出适合自己喜爱角色的适应操作模式。（本次介绍以街机共同模式为主）

■官方键位配制：

（希望玩家朋友们按照官方公布键位设置）

■通用操作架构：

◆A+D：使用特殊道具（可选择有特殊道具或无特殊道具）

◆B+C：破坏防御技

◆己方普通投命中瞬间B+C：普通背投拆解

◆对手倒地时3+C：倒地追加

◆己方被击倒，落地瞬间E：倒地受身

◆己方被击倒，落地瞬间4+E：倒地向后受身

◆236+E：武器反弹

◆空手时236+E：空手入白刃

◆4+START：挑衅

◆6+START：特殊挑衅（放下武器）

~剑质一 怒~

■剑质属性：

1.空中不可防御；

2.没有满剑气奥义；

3.没有任何特殊移动。

■剑质重特殊操作技：

◆A+B：使用超级斩（超斩可用236E抵消）。

■剑质特点：

由于没有特殊移动与空中防御，这个模式貌似是实力最弱的上手模式。实际上，由于本模式拥有全模式最高的剑气量，所以在基础攻击力上凌驾于其他模式。A+B可实现的超级斩发动时间很慢，发动时姿态分为近距离超级斩与远距离超级斩。虽然超级斩的发动由于蓄力的存在命中率很低，但在对手出现大破绽或己方跳跃COUNTER重攻击成立后使用，能够起到一发逆转的决定性作用。超级斩236E抵消技巧非常重要，在地面战中要利用这个操作抵消不利硬直。本模式推荐攻击力相性超高的角色使用。

~剑质二 真~

■剑质属性：

1.空中不可防御；

2.气槽全满瞬间可出现迸发姿态；

3.气槽全满后可实现武器击飞必杀技；

4.特定角色可实现秘奥义技巧；

5.特定输入可实现Q版变身。

■剑质重特殊操作技：

◆1E：后转 ◆3E：前转

◆2E：趴下 ◆4E：下段躲避

◆气槽满时输入236A+B：武器击飞必杀技

■剑质特点：

与真侍混非常接近的剑质，由于移动技巧丰富，攻击力也比较高属于比较平衡的操作模式。武器击飞必杀的攻击力与可欣赏性都很高，命中后效果与真侍魂效果相同，造成武器破碎。Q版变身瞬间全身无敌，之后可以利用技巧输入与移动技巧取消。秘奥义的特性比较突出，每个角色秘奥义都威力巨大，逆转性突出，但每一次对局只可以使用一次，且不能击飞武器。

~剑质三 斩~

■剑质属性：

1.可以实现回避，兜后等特殊移动；

2.可以空中防御；

3.可以进行气槽积攒；

4.气槽满后可以实现武器击飞必杀技；

5.在濒死状态气槽保持全满。

■剑质重特殊操作技：

◆直接输入E：闪避

◆近距离6+E：兜后

◆空中输入E：空中防御

◆A+B持续输入：气槽积攒

◆气槽满时输入236A+B：武器击飞必杀技

■剑质特点：

与侍魂三系统很为接近的操作模式。本模式最大的特点在于独特的空中防御技巧，虽然空中防御不是万能的，但是可以在被压制前提下的空中相杀中获得完美防御与反击的机会。在特定固化必杀技使用后使用兜后移动，还是能起到很大的破防效果的。

~剑质四 天~

■剑质属性：

1.完全可以实现浮空与威力效果决大的连斩；

2.与斩系统相同可以实现闪避与兜后；

3.气槽满后可以实现武器击飞必杀技；

4.可以随时爆发气槽为狂怒状态；

5.狂怒状态攻击威力超高且可以使用逆转技一闪。

■剑质重特殊操作技：

◆直接输入E：闪避

◆近距离6+E：兜后

◆A+B：发动连斩

◆A+B后AAA：连斩形态1

◆A+B后BBC：连斩形态2

◆A+B后AABBCCC：连斩形态3

◆A+B+C：怒气爆发

◆怒气爆发后A+B+C：一闪发动

◆气槽满时输入236A+B：武器击飞必杀技

■剑质特点：

可能是综合属性最为强大的一个剑质，由于连斩中可以用技巧进行取消，所以可以实现很多自创连携，威力可观。连斩实现后可以大幅度增加气槽的设定必然对之后的进攻起到积极作用。连斩形态1如果命中对手可以增加一部分气槽，由于威力一般，抵消点少所以通常属于入门级别的连斩。连斩形态2最后可以实现对手浮空之后进行技巧追打连携，玩家朋友们可以对应自己喜爱的角色发掘威力超绝的连续技。连斩形态3如果全部完成，威力不但相对可观，还能获得最大的气槽补充量。由于本剑质可以进行怒气爆发与一闪，所以关键时刻的逆转能力也很强。这个剑质由于泛用性强所以适用于大部分角色。

~剑质五 零~

■剑质属性：

1.能将怒气利用冥想转化成为无之境地时间槽；

2.拥有多达5种的特殊移动，转身移动可以用技巧抵消硬直；

3.可发动无之境地，发动时强制对手动作缓慢；

4.无之境地中可以实现一闪；

5.气槽满后可以实现武器击飞必杀技；

6.可怒气爆发进入狂怒状态。

■剑质重特殊操作技：

◆1+E：向后转身移动

◆3+E：向前转身移动

◆2+E：下伏身躯

◆4+E：下段回避跳跃

◆6+E：向前方小跳移动

◆有怒气时持续输入A+B：冥想

◆无之境地槽满足后D+E：无之境地

◆无之境地中A+B+C：一闪发动

◆A+B+C：怒气爆发

◆气槽满时输入236A+B：武器击飞必杀技

■剑质特点：

如果对侍魂零SP比较了解的玩家对这个模式应该是最速上手，本模式与侍魂零SP的基本架构基本相同。拥有多达五种的特殊移动与滚动中可技巧抵消的属性，能够很大程度上增加角色破防与中距离的进攻能力。可以将怒气利用冥想转化成为无之境地时间槽的设计，让这个模式成为了全模式中最终逆转能力最强的模式。无之境地中的强制敌方动作放慢与机会出现时的一闪能在决胜局给对方很大的精神压力。

~剑质六 剑~

■剑质属性：

1.能实现与特殊移动效果相仿的见切移动；

2.拥有特殊反击技巧见切；

3.拥有独特的完全防御技巧；

4.气槽满时可以使用武器击飞必杀技；

5.满足条件可以使用秘奥义。

■剑质重特殊操作技：

◆1、2、3+E：见切移动之下伏身躯

◆4、6+E：见切移动之下段回避

◆对手攻击点到达己方瞬间摇杆回中E：见切

◆气槽达到一定程度A+B：完全防御

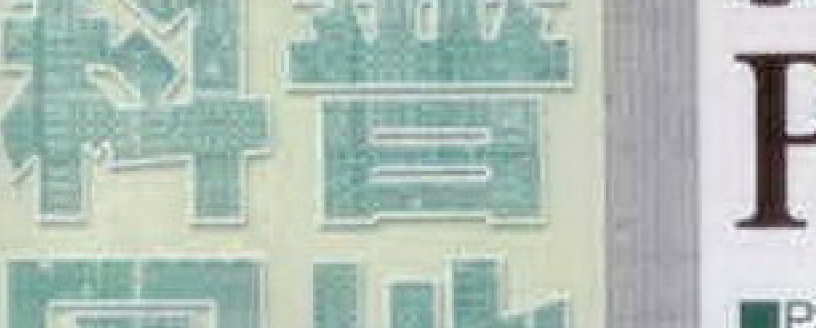
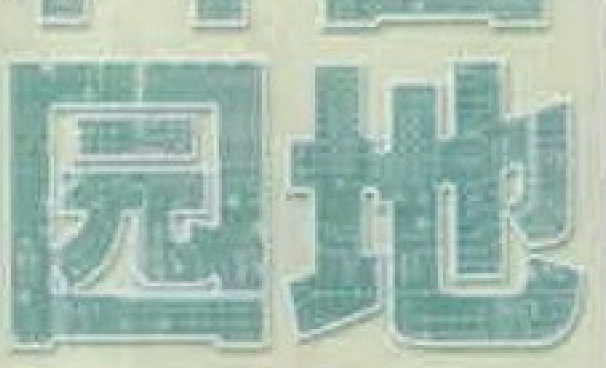
◆气槽满时输入236+AB：武器击飞必杀技

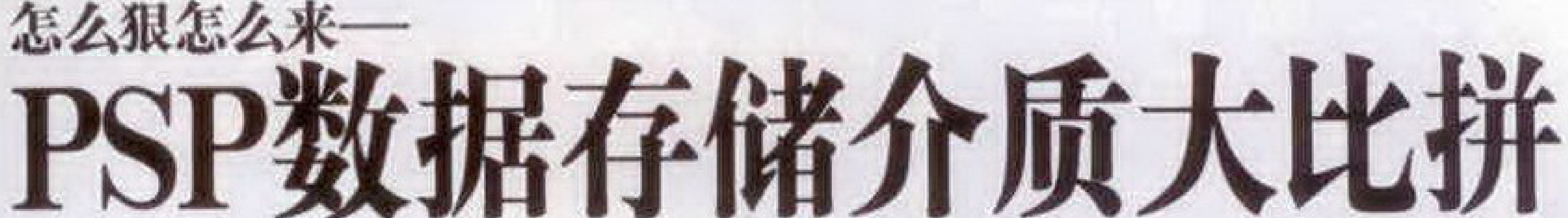
◆体力少于秘奥义槽时输入236+BC：秘奥义

■剑质特点：

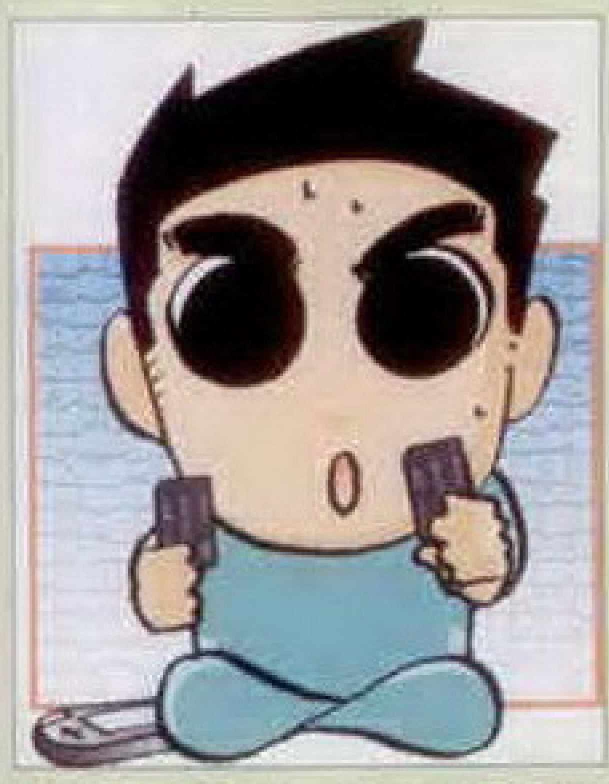
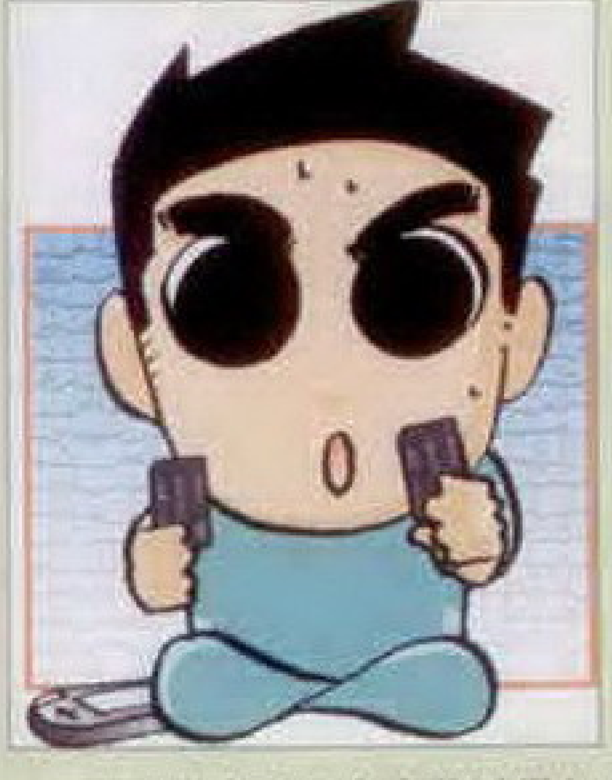
拥有相对丰富的移动技巧，而且由于完全防御与见切的存在让这个新生的剑质成为了防御反击能力最强的操作模式。需要说明的几点一是完全防御，发动时为全防御状态，不必理会中下段变择，但耗费气槽。二是见切，发动成功大大缩短防御硬直，可在对手进攻硬直仍存在时发动有效反击，为高难度防御技巧，且见切成功后可以增加秘奥义槽。本剑质的秘奥义与"真"剑质不同，可多次发动，但发动之后秘奥义槽会回到初始状态，所以对于见切使用熟练的玩家可以更快地达到使用秘奥义的条件。笔者认为这个模式是最高级者向的操作模式，将见切掌握熟练是一个非常漫长的意识培养与操作培养过程。

篇尾总结：游戏虽然推出时间很短，但日本的侍者已经将这个游戏研究得比较透彻了，事实证明"天""零""剑"为三大主流剑质。



怎么狠怎么来——PSP数据存储介质大比拼

不知道大家这个春节过得如何？在这里先借着《电软》向大家拜个晚年，相信春节对于我们来说是一段相当幸福的日子吧，已经上班的玩家有年终奖可拿，还在上学的玩家大多也可以得到期待已久的压岁钱……，相信作为一个玩家拿到这笔"经费"之后的第一选择肯定就是和游戏有关的产品了，比如XBOX360、PSP、NDS等新生代主机（姑且把PSP和NDS算做新生代主机吧……）也自然逃脱不了玩家们的法眼。

今天在这里我们重点说一下PSP，作为索尼用来吞噬天堂掌机市场的先头兵——PSP秉承了其一贯的"时尚"风格路线，并以强大的机能，多样化的功能做后盾，捕获了很大一批玩家与数码爱好者的心。

□文/MagicBoy

■PSP Pro Duo Memory Sticks

虽然说这个有点儿骗稿费的嫌疑，但是作为PSP上最为普及的存储设备还确实不能不提。我们用于PSP的记忆棒主要有两种规格：Memory Stick Duo和Memory Stick PRO Duo，也就是我们平常所说的短棒和高速短棒，不过由于目前Memory Stick Duo已经逐渐淡出市场，所以我们平常所指的短棒通常就是指Memory Stick PRO Duo了。

Memory Stick PRO Duo尺寸为20×31×1.6mm，传输速率理论值可以达到20MB/S，在我们的市场上，我们通常在市场上可以看到包括像SONY1G/2G原装棒、几种型号的SONY1G/2G组装短棒、SANDISK1G/2G原装短棒、SANDISK2G组装短棒以及雷克沙1G原装短棒几种品牌。

在我曾经测试过的记忆棒当中，以SANDISK 1G原装记忆棒速度最快且最为稳定，而雷克沙（LEXAR）1G原装记忆棒虽然传输速度没有SANDISK 1G原装记忆棒的快，但是也算是运行稳定且价格比较实惠的一个代表，这两款产品感觉都要比SONY的原装1G记忆棒要略好一些……当然，测试环境的不同可能会出现其它的结果，所以在这里各位玩家在挑选记忆棒的时候只能仁者见仁了。

至于SONY的组装记忆棒，传说中是采用SANDISK的芯片制作而成，所以其存储速度与SANDISK的记忆棒也算是不分伯仲，但是由于笔者的一款SONY 1G组装记忆棒曾发生过数据全部丢失的惨剧，所以一直对"SONY组装记忆棒"这几个字有一种偏见。不过看到其它好友纷纷购买后并没有发现类似情况，于是就只有责怪自己可能是人品不好的原因了。

在今年的消费类电子产品展CES2006中，SONY公布了其关于在今年计划推出4G与8G的超大容量记忆棒的消息，相信到时候其它品牌的相关产品也会相继跟上，希望SONY本家的记忆棒会在这次有一个好成绩，也可以让消费者得以有更多的选择机会。

■PSP 4GB Hard Drive

这款由Datel出品的拥有4GB容量的PSP专用微硬盘连接装置在国内我们也能够看到，PSP 4GB Hard Drive的套装中包括一个PSP用的4G微硬盘装置以及一个比普通PSP电池容量大一倍的高容量电池和一张相关的驱动盘以及一根USB2.0的连接线。

PSP在安装此设备后将大大缓解其存储介质容量太小的弊端，可以使玩家更"放肆"地把更多的文件存入到PSP中。PSP 4GB Hard Drive装置采用的存储介质为一款GS MAGIC的4G微硬盘，这款微硬盘的标准参数如下：

- ◆容量…4.0 GB
- ◆接口…ATA PIO Mode 4, UDMA66
- ◆媒体介质…玻璃
- ◆转速…4,200转
- ◆寻址时间(平均)…10毫秒
- ◆电压…3.3 VCD
- ◆写数据…420 mA
- ◆待机…150 mA
- ◆尺寸…42.8 x 36.4 x 5.0毫米

用这样一款微硬盘来代替记忆棒存储数据，虽然在容量上有了很大的改善，但是也做出了一些读取速度的牺牲，但在大多数玩家眼里，这些小小的牺牲是完全值得的，因为这可以把当前PSP的存储量提升一倍（电量也提升一倍）。不过其缺点也是显而易见的，那就是如果配置了这款产品的话PSP的造型也会随之改变，在本来就已经不轻的PSP上左右再加两大块"累赘"，



这对于一些挑剔的玩家是绝对不允许的。

■NEO-MS 4in1 PSP pad (SD/MMC/CF/MicroDrive)

neoflash的这款产品也算做得比较"绝"的了，在PSP的底部加入类似PS手柄的装置与PSP相连，并支持读取像SD卡、MMC卡、CF卡、微硬盘等存储介质，使PSP存储兼容面变得更加广阔，也使玩家一下多了N多种存储介质的选择，这可以说算是上面介绍的PSP 4GB Hard Drive的一种升华产品了。

不过缺点照样有一些，1、需要改变其外观；2、并没有大容量的电池装置，只是采用了设备自身配置电池的方式使PSP能够更省些电。之前听说著名的破解小组Team Xecuter小组也将推出一款类似的产品，不过到后来不知道为什么没有了消息。

■PSP Bank with 40G hard drive

今年年初，一个名为I-C.bz的小组宣布了一个更为夸张的设备，那就是这款名为"PSP Bank with 40G hard drive"的装置，从这款产品的名称我们也可以看出来，这是一个能够使40G的微硬盘连接至PSP的家伙，玩家可以通过这个设备将PSP的游戏镜像ISO文件以及视频文件倒到硬盘里面进行存储，PSP BANK自带一个电池并可以进行充电，还能直接连入PC进行文件的拷贝。

这也算是目前为止用于PSP上存储量最大的一款产品了，难道以后大家玩PSP的时候都要手里拿着PSP，包里放一个这种东西来进行游戏不成？



←这个就是由neoflash制作出来的"4合1"套装了，确实颇具创意，不过在外形上还有很大改进余地。

←加装了4GB硬盘设备后的PSP造型，似乎显得过于臃肿。

PSP破解过程回顾

记得在当时SONY公布PSP的规格时表示他们的产品将支持特殊尺寸的专用媒体UMD光盘和配有记忆棒插槽以及USB2.0插槽后，就引起了众多玩家的讨论，多数玩家认为PSP配备了这些接口后，除了可以强化PSP多样化功能外，也让它变得更有"搞头"，当时正是XBOX和PS2通过硬盘来运行游戏的那段激情岁月，所以PSP通过记忆棒来执行游戏的设想也自然变得理所当然了起来。

之后，PSP于04年的12月底顺利发售，同时玩家们便进入了一个漫长的等待过程中，其中不乏期待、幻想、失望与再次希望。最终的结果我们现在都已经很清楚了，工夫不负有心人，2005年5月关于PSP被破解的消息开始逐渐占据了很多游戏网站的头条。

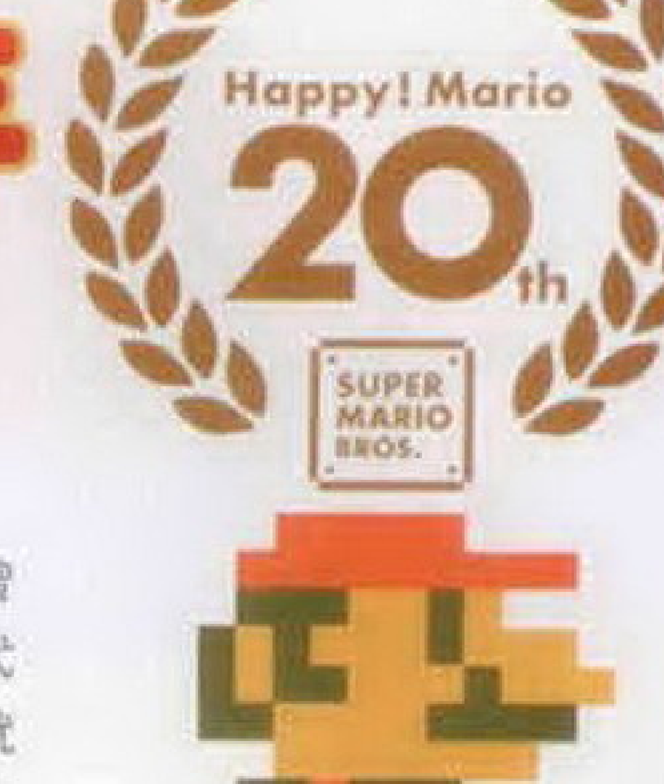
先是有玩家通过一款赛车游戏的WEB升级页面的漏洞可以进行WEB页的浏览，之后又是各种基于PSP1.0版的自制软件和模拟器层出不穷，一直到最后UMD光盘上的文件已经可以顺利读取，大量游戏镜像有条不紊地开始放出。去年6月，PSP1.50版也宣布破解成功，玩家可以在1.50版固件上的PSP来运行各种自制软件。

到了2005年6月30日，PSP通过读取记忆棒里的游戏镜像来运行游戏的这种想法终于成为现实，这也让大部分的玩家欢呼雀跃，为此，大批玩家在那时疯狂抢购PSP主机以及大容量的记忆棒……到现在，PSP加大容量记忆棒的组合几乎成了玩家们的标准配置。

不过过了没有多久，大家发现1G的记忆棒用在PSP上也只能算得上是勉强够用，几个视频加上几个容量不大的游戏，再配以少量音乐与图片文件就可以把1G的记忆棒塞得满满当当，玩家需要COPY一两个游戏还要注意游戏的容量是否过大，视频是否耐看，音乐是否经典以及图片是否最高，说白了全都是麻烦事儿。时间长了自然不是办法，于是爱好者们又开始在存储介质的容量上下起了功夫。

从最早的为了节约成本将SONY的长棒通过转换来让PSP来识别的装置，到后来的40G微硬盘的出现，大家是怎么"狠"怎么来，不把PSP用到性价比最高绝不罢手。

超级马里奥20周年传说秘技大公开



说到经典任天堂红白机的游戏，不能不提的是那个经典中的经典，曾经给我们带来无尽欢乐的，几乎家喻户晓的，当时动作横版过关游戏的代表，全世界累计销量达到天文数字的，诞生于1985年的，对了，没错，就是[超级马里奥]。无论从游戏性还是画面，还是操作感，[超级马里奥]在当时都可以说是登峰造极。在刚刚过去的2005年，恰逢[超级马里奥]诞生20周年纪念。在此，本刊特别搜集了[超级马里奥]几乎所有的秘技和隐藏要素，来与玩家分享。让我们再次拿出经典的FC，插上经典的[超级马里奥]，领略一下秘技和隐藏要素带给我们的兴奋吧。 □文/龙马



1 无限奖命

在3-1关快要结束时的楼梯前，使用可以射击的马里奥干掉从楼梯上走下的两只乌龟，干掉第二只乌龟时，不要让它消失，位置如图所示。然后向上跳跃，使可在反复踩踏龟壳的同时不使乌龟消失，在连续踩踏一段时间之后，就会出现每踩踏一次就奖一条命。本秘技适用于任何条件相同的关。注意：超过128条命后就会变成0。

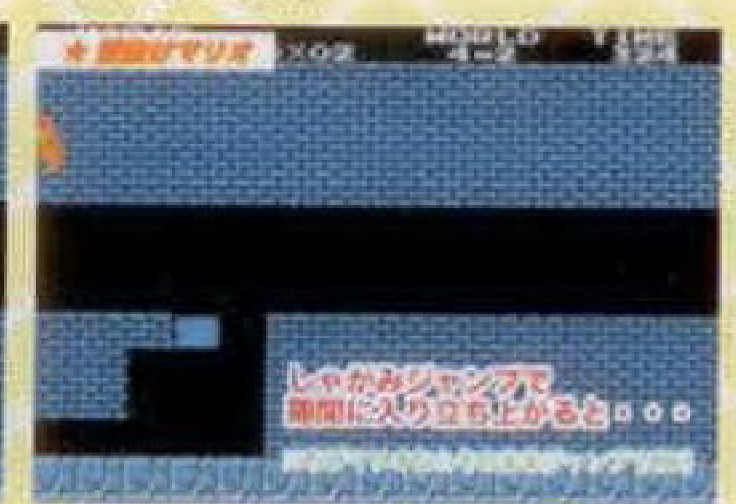




2 马里奥的穿墙行走之术

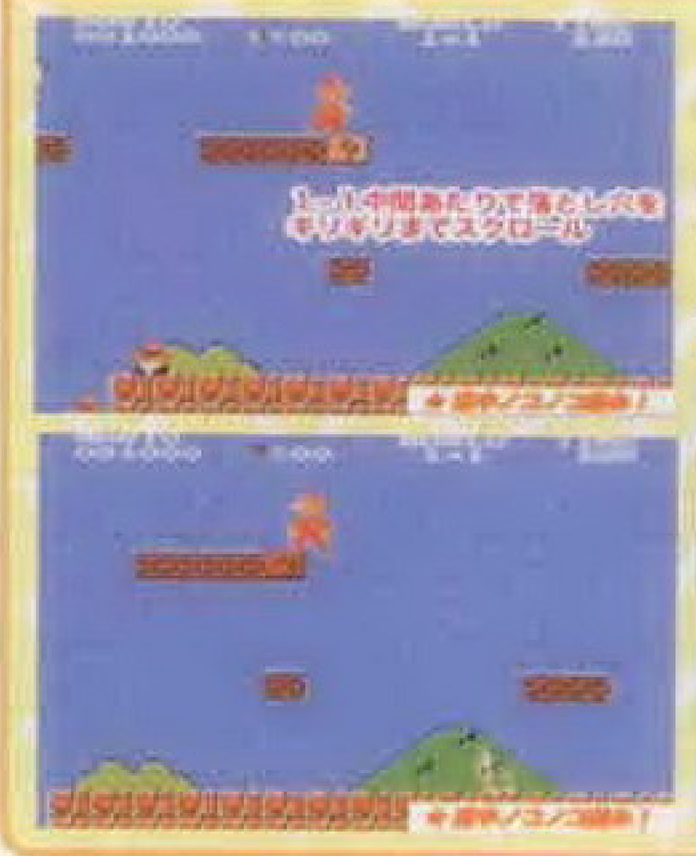
首先，在4-2关如图的地方吃个蘑菇，变成超级马里奥，再跳到画面上方顶破两块砖头。然后向右慢慢走，使刚才顶破砖头的地方在屏幕左边只留一点点空隙，然后走到缝隙下方，使用蹲跳向上跳，就会跳入墙中，从而穿墙行走。本秘技同样适用于任何条件相同的关。





3 空中踩乌龟

在1-1关中如图之处，向右慢慢走，使屏幕左侧的空穴只露出一点画面，然后跳到屏幕上方等待踩乌龟的时机，当乌龟快落入空穴的时候起跳，马里奥落下时就会听到踩到乌龟的声音。





4 空中吃蘑菇

在1-1关中如图处，顶头上的问号，出现蘑菇。不要急于去吃，跳到屏幕最上面的砖头，向右紧跟着蘑菇跑，在蘑菇马上落入空穴时，在上面的砖头上起跳，然后就会在空中吃到蘑菇，落地后就会变为超级马里奥。

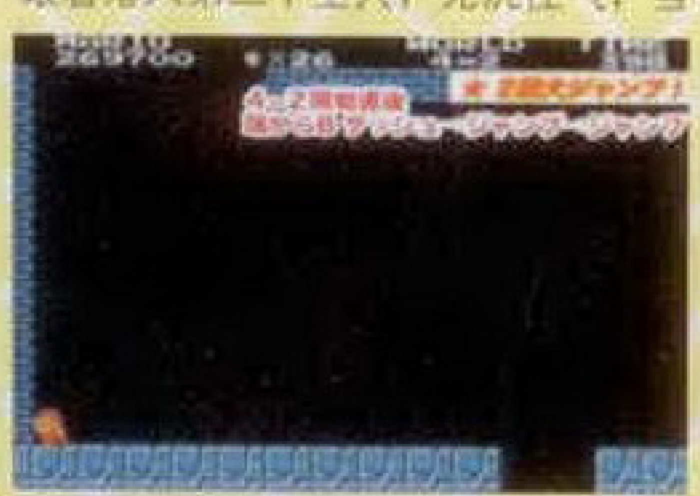




↑上图中马里奥已经跳出了屏幕的最上方，蘑菇在即将落入空穴时，在空中被吃掉。

5 连续两次大跳

4-2关开始后，先走到屏幕最左端，然后按B加速向右跑，在第一个空穴边上起跳，就会跳过两个空穴，眼看落入第三个空穴，先沉住气，当已经落入第三个空穴但还没有死掉时按跳，就会出现第二次的大跳，而不会GAMEOVER。





↑此时按跳就可以了。

6 控制过关时的礼炮数量

过关时，当马里奥跳起接触到旗杆时，游戏右上端的通关时间就会停止，通关时间的个位数字则决定了礼炮的数量。也就是说，只要有效地控制好起跳时机，就能控制通关时间的个位数字，也就进而可以控制过关时的礼炮数量。



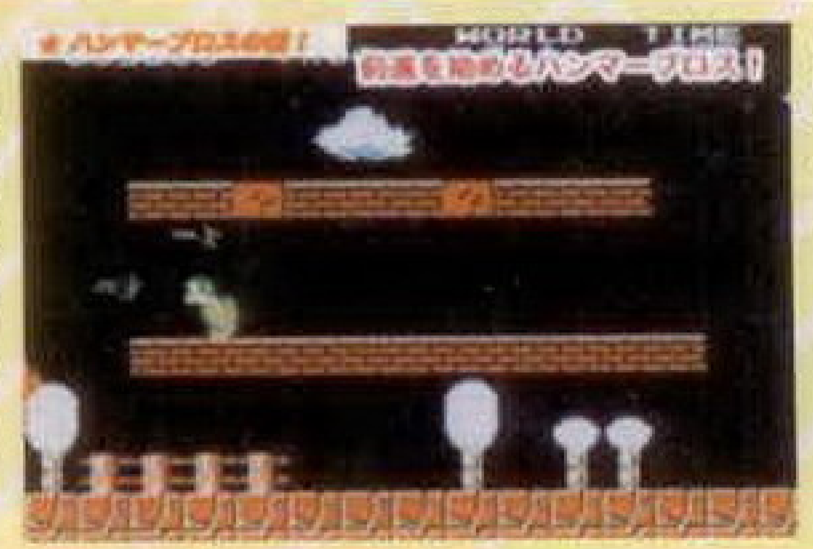
7 马里奥无敌

首先必须在超级马里奥的状态，去接触敌人。接触敌人后，超级马里奥则变为普通的马里奥了，但之后一定不要离开敌人，要马上和敌人重叠在一起，这样马里奥就变得无敌了。但是注意一旦和敌人分开，马里奥就挂了。



8 奇怪的扔锤子的乌龟

在3-1关会碰到一边跳一边扔锤子的乌龟，躲在角落里耐心等待，一段时间经过之后，乌龟好像会变得不耐烦，居然会朝前走过来。而且只要耐心等待，你就会看到它很多其他的奇怪行动。



←左图中的扔锤子乌龟在一定时间经过后，跑到了屏幕左边。

9 传说的隐藏关



利用有些关出现的上升台，如图所示，然后可以跳到最上面的砖墙，然后向右走，就可到达传说的隐藏关。



10 马里奥滑冰



首先，用可以射击的超级马里奥跳到旗杆上过关，在下一关开始前，同时按住AB，等到下一关开始了，不要松开AB，马上按右，超级马里奥就会像滑着冰一样的登场，然后一直向右快速地滑行。但要小心，如果碰到敌人就会马上变成小马里奥了。

11 踢龟壳的超高得分

通常，马里奥看到乌龟后一踩，乌龟就会缩到龟壳里，得100分，然后马里奥落下时可将其踢走，就会得500分。如果落下时先落到龟壳旁边，等到乌龟要从龟壳里钻出时再踢，就会得1000分。但如果是乌龟已经露出一点的那个瞬间踢的话，则可以得到8000分。

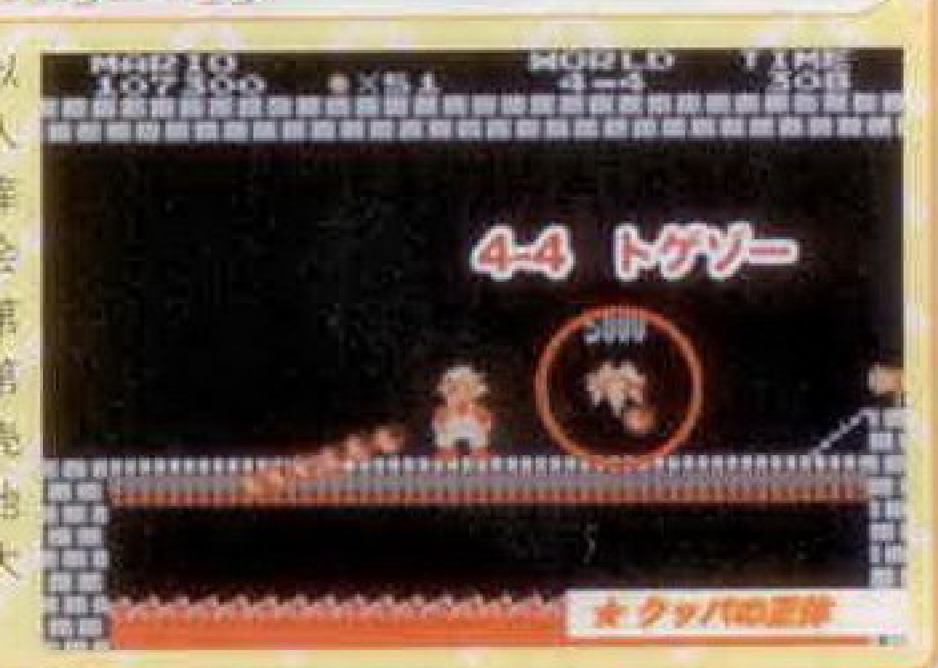






12 BOSS库巴的正体

其实除了第8关的库巴以外，其余的库巴都是其他敌人伪装的。如果用发射炮弹将库巴击破的话，假库巴死时就会现出它的原形正体。比如，第一关的库巴其实是蘑菇怪。第二关的是乌龟。第三关是铁壳龟。第四关是刺龟。至于其他三关的库巴的正体，还是请大家自己去试试吧。



13 蓝色的库巴

要想见到蓝色的库巴，必须先来到1-4关快接近库巴的最后一个安全坑穴（如图）中，一边从左向右反复跑动，一边耐心等待，一会就会看到一个蓝色的库巴从屏幕右侧走出来。





14 第-1隐藏关

在1-2关快结束时，图中所示的地方，把头上的第二第三块砖头顶坏，然后站在烟囱口处，使右脚露出一点（如图），在此位置蹲跳，跳的时候按十字键的右下，虽然很难，反复试几次就会成功，成功后就会跳入上面的墙壁中，再上演一次穿墙术，向右滑行，然后进入了右面的隐藏房间，钻入烟囱就会进入第-1隐藏关。









15 能发射炮弹的普通小马里奥

使用超级马里奥或超级发炮弹马里奥，与库巴决战时，站在斧子旁边等待库巴，然后起跳，要使马里奥脚踩库巴并同时和斧子接触，然后过关。下一关则当然还是以超级马里奥的状态登场，但是在此时顶问号后，竟会出现蘑菇，吃掉后竟会变成普通的小马里奥，然后再想办法吃颗花，就会变成能发射炮弹的普通小马里奥了。



↑请注意上图中马里奥的起跳时机，一定要在踩到库巴的同时接触斧子。

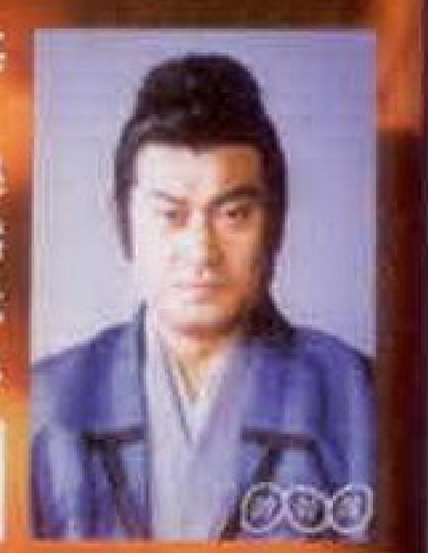


战国英杰传

笑谈战国风云、坐看英豪末路

织田家虽然是人才辈出，但柴田胜家却算得上是其中的佼佼者，更是织田家的顶梁柱。本能寺之变后，由于被上杉军拖在越后，没能抽身为信长报仇，结果在清州会议上被大家指责，身为织田家第一家老竟然没赶上为主君报仇，被认为是大大的失职。贱岳合战大败后，在越前北之庄城自杀身亡。 □文/雪飞

Vol.5



热播大河历史剧<利家与松>中的柴田胜家，由松平健主演，有兴趣的玩家不妨买来一看。

符合鬼柴田名号的悲壮自尽!!



不识信长之才，为国起兵

柴田胜家从信秀时代就开始侍奉织田家，信秀死去成为信长弟弟信行的家臣。虽然信秀将家督之位传于信长，但由于当年的信长行事怪诞，被人称为"尾张大傻瓜"，出于对织田家未来的考虑，胜家决定支持信行继承家督之位，并联同老臣林通胜合谋除去信长。在1556年起兵，虽然一开始占很大优势，但却很快被信长击败。

这时胜家终于注意到信长的武将之才，并且剃发表示自己的歉意，与信行一起得到了宽恕。可是信行却不接受教训依然图谋造反，更不接受胜家的苦谏。因此胜家向信长告密，信长最终还是谋杀了自己的亲弟弟信行。此后胜家成为信长的家臣继续南征北战。

使柴田胜家的勇猛名扬天下的是近江长光寺城的守城战，攻击方的六角承祯（义贤）断绝了水路，将城池团团包围。此时的胜家做了大胆之举，将城内残存的清水全部装入瓶中，让士兵们尽情畅饮之后，胜家用手中的长枪将全部的水瓶击破，跟士兵们大声说："渴死或是战死这两条路自选其一！"第二天清晨天还没亮，胜家军打开城门，高声叫喊着冲进了六角军的营地。遭受到突然袭击的六角军顿时陷入了混乱，随后全军败退，胜家也以这次的力挽狂澜而名声大噪，事迹被人传诵并得到了"割瓶柴田"的美名。

此外还有"鬼柴田"等名号赞扬他的勇武，而柴田也确实经常奋勇战斗，时时出现在信长军的最前线。另外本来在胜家手下工作的前田利家等人还对胜家尊称为"老爹"，更可以看出胜家的人品魅力。

降伏的一向宗徒心服，胜家善政

1573年，小谷城之战信长歼灭了朝仓义景和浅井长政，将越前吞并，随后越前的一向一揆发动了暴乱。为了平暴，信长再度入侵越前一乘谷，并在北之庄城平定了一向一揆暴乱，由于战功卓著，胜家得到越前四十九万石的奖励。虽然对待长岛的一向一揆信长采用了残忍的手段，但是胜家对待越前的一向宗徒却相当宽容。

胜家没收了当地一向宗徒手中的武器，重新铸造成农具再分配给他们，而这一政策却为秀吉日后的"刀狩令"奠定了基础。另外以农田为中心实行了检地政策，决定租税；并且鼓励商品经济，免除了商人的租税，奖励自由活动的市场"乐市乐座"。

九头龙川的河宽过款，当时的技术并不能架桥通过。但胜家采用了特殊的方式，将船只连接在一起，制作成舟桥，促进了两岸的交流，受到了百姓的好评安定了民心。在向加贺进兵时，在后方的越前没有发生任何骚乱便是越前民心安定的最好证明。

1576年，胜家出兵加贺，讨伐信长的夙敌一向一揆，将敌人首领的首级腌制送给信长，与表现活跃的佐久间盛政一起得到了加贺。1582年胜家平定能登后入住越后，与上杉景胜对峙。

贱岳合战，命运转折

本能寺之变后，胜家因忙于与上杉家争斗，没能及时参加对明智光秀的讨伐，被羽柴秀吉抢了先。在清州会议上，支持信长三男织田信孝的胜家与支持与父亲共赴黄泉的织田信忠之子三法师的羽柴秀吉对立，但在会上拥有讨伐光秀大功而且善辩的秀吉取得了压倒性的胜利，最终由三法师继承家督之位。之后，胜家和泷川一益、争夺继承人失败的织田信孝结成同盟。与织田家最高实力者对立的秀吉意识到冲突只是时间的问题，趁着寒冬北陆大雪覆盖，胜家不能出动之机发起了行动。

1582年12月7日，秀吉攻击长滨城，城主柴田胜丰虽然是胜家的侄子，但由于与胜家的关系并不和睦，因此很简单地投降了秀吉，胜利的风向逐渐转向了秀吉。随后秀吉军乘胜追击，向织田信孝发动攻击，并迫使织田信孝在同年12月20日降伏。收到消息的柴田胜家认为就这样呆在居城不出柴田家迟早会被灭亡，于是动员全部人员扫除道路的积雪准备出击。在胜家做出击准备时，秀吉率领大军攻向泷川一益。趁此良机胜家立刻出阵，到达柳之濑后胜家在内中尾山设置本阵，并在尾根的各处设置据点，做好了打持久战的准备。与之相对的羽柴秀吉在木之本设置了本阵，并在后方的山上也设置了据点。当时柴田军大约四万、秀吉军大约六万，因降伏秀吉的织田信孝在泷川一益的帮助下再次起兵，这样占有优势的秀吉反而被三方面的敌人夹击。秀吉立即带领一万五千士兵，前往岐阜讨伐。此时抓住良机会的柴田军派遣佐久间盛政发动奇袭，占领了大岩山的据点。可是得知败北消息的秀吉立刻带兵返回，在五个小时走过十三里道路，以令人难以相信的速度到达贱岳，这就是后世有名的"美浓大返还"。盛政在出战前曾与胜家约定迅速撤回，但是由于陶醉在胜利的欢喜中，并没有及时撤退，在突如其来的秀吉军面前，盛政军惊慌失措，最终导致了胜家军的全线败退。前田利家、不破胜光、金森长近等大名接连撤离，柴田军向北之庄城溃走。

人生如梦，壮烈成仁

大败后的胜家只随同着大约百名骑兵撤回到北之庄城，而秀吉军却没有停止追击，第二天便迫近北之庄城。胜家看到眼前的秀吉军，决定以死殉城，将残存的家臣们召集到一起，命令他们向秀吉臣服。然而家臣们却异口同声地说："到那个世界也要侍奉您！"没有一个人离开。胜家被家臣的忠义感动至极，在城内召开了最后的酒宴。随后胜家先将阿市杀死，然后将柴田一族杀死，最后胜家仇视着羽柴军拔刀切腹，亲手拉出自己的五脏六腑抛向羽柴军士兵。看到这一情景的家臣们立刻点燃了藏在天守阁中的火药，将天守阁和胜家共同爆破，最终没让羽柴军得到胜家的首级。

与忠诚部下和心爱女人一起共赴黄泉！

柴田胜家

1522年—1583年。通称权六、修理亮。尾张国出身。勇猛善战，屡建奇功。贱岳之战惨败于秀吉之手，在北之庄城展示了武士的最后风采，与爱侣阿市一起消失在熊熊烈火中……

重要相关人物简介及雪飞杂谈

阿市：1547年—1583年，织田信长之妹，浅井家被织田家灭亡后，于1582年改嫁给柴田胜家，可惜半年后便在北之庄城与胜家携手赴死。虽然两次婚姻都是政治婚姻，但是两个丈夫都对她关爱有加，生活的相当美满，只可惜都没能长久！面对敌人她毅然选择了与胜家共赴黄泉，实在是令人钦佩。

柴田胜敏：1568年—1583年，胜家养子，贱岳合战中被俘虏，斩首于近江国佐和山城，时年16岁。

柴田胜丰：？？？？年—1583年，小名伊介，胜家之侄、养子，因与胜家关系恶化，在秀吉攻击长滨城时几乎不做抵抗便投降敌军，背叛了柴田胜家，但随后也没能得到荣华富贵，而是在不久之后病死。

柴田胜政：1557年—1583年，小名三左卫门，贱岳合战时战死，享年27岁。

■**胡言乱语、雪飞杂谈**

柴田胜家一直是织田家猛将中的代表，一生南征北战，但可惜最后竟败于秀吉之手。可能是由于自己的身份地位，一直不肯向后来居上的羽柴秀吉低头，可惜自己却没有夺取天下的魄力，再加上年事已高和婚姻幸福，胜家已经没有了当年的霸者之气。个人认为贱岳合战败因有四：胜家对待下属温厚有余而威严不足，缺少了一种霸气，因而佐久间盛政违反军纪，不听忠告深入敌阵，这也是柴田军败因之一。其二为天气因素，由于是冬季越前积雪，胜家不能及时出兵，被秀吉趁机斩去了胜家的羽翼。其三，前田利家、利长父子虽负责盛政的殿后工作，没有履行自己的职责，而是立刻撤兵。其四，秀吉出身于农家，受到百姓的拥护，因此可以神速返回，打了胜家一个措手不及。不过胜家也可以算得上是德高望重，在最后灭亡之时，还有众多的家臣至死相随更让人敬佩！

电玩产业论

全速前进[硅谷+好莱坞]（Siliwood）的力量

与自由软件正好相反，游戏产业正在进行着巨大的资本化。为了制作所谓大作游戏，游戏制作公司不断壮大，并朝着[硅谷+好莱坞]的目标前进。所谓的[硅谷+好莱坞]，其意为将诞生于硅谷的电脑(游戏)业和好莱坞的电影业这两者的力量融合在一起，为制作出“像电影一样的游戏”和“像游戏一样的电影”。关联词语：[交互电影](interactive movie)。

到现在为止，Siliwood[硅谷+好莱坞]一词，代表着时代的变化。并且早在94年末就开始了高速的实体化。主要是面向当时的IBM兼容机，交互电影的超大作相继发表。以当时流行的[飞行指挥官3](WING COMMANDER 3)为例。虽然只是一个以宇宙战争为背景的射击游戏，但居然大张血口地动用了4张CD！游戏还把参与《星战》系列电影拍摄的演员迈克·哈米尔作为游戏主人公。无论是片头动画，还是宇航船中发生的各种各样的事件，全都采用可活动的实拍影像。这些片段总计约有三个小时。游戏中射击部分在画面上虽然比较粗糙，但为了展开像电影一样的故事情节，加入战斗要素是必要的。一边欣赏电影般的效果，一边操纵战斗推动游戏情节的发展变化，使游戏很好地将电影要素结合在一起。

这款游戏的总制作费约合4亿日元。这个价格放在日本，在当时足以制作好几部效果类似的电影。正因如此，[飞行指挥官3]在日本上市后的价格定为7800日元，而这个价位正是瞄准全世界市场而制定的。

毫无疑问，交互式电影将会是未来游戏发展的一种形态，而在这一类型游戏中，日本的游戏产业也许将无法与打造Siliwood的国外大规模商业战略相抗衡。当然，日本厂商也在对这一游戏开发方式进行着尝试，CAPCOM在当时也跟紧潮流推出了根据[街头霸王]游戏改编的电影，而后再利用电影资源打造了一款类似[真人快打]风格的对战游戏。这样由日本企业向Siliwood提供资金，进行了多方面的合作。

前文提到了来自自由软件的日本国内的压力，再加上新兴起的来自国外的Siliwood压力，此时日本游戏产业的现状是：各种各样的压力正在从四面八方涌来。

●游戏产业的商业模型示意图



构成游戏市场的四个领域

那么，进入正式阐述之前，我们先来给一些词语下些定义(仅针对本文)。

首先，[游戏]这个词，将其定义为：以娱乐为目的的程序。[程序]是把规则，素材，主题等包装在一起的东西。没错，连“石头，剪刀，布”也是名副其实的游戏。可以说，程序既是怎样把事物分割，再重组的技巧，也是一种理性的运作。

但是，本文中所说的游戏是利用电子技术实现的电子游戏，是使用了程序语言的游戏。

电子游戏中利用显示器作为输出设备的叫作视频游戏(VIDEO GAME)。视频游戏分为1，NTSC信号输出的电视机作为显示器。2，RGB信号输出的电脑专用显示器作为显示器，两种。而且，视频游戏的市场应分为以下四个方面：1，街机(业务娱乐用机的市场)。2，PC(MAC，WINDOWS，PC98等面向个人电脑的市场)。3，电子机械玩具的市场。4，电视游戏(与家用电视连接的游戏机器，及软件市场)。就是以上4种。

近些年来，一提到游戏就认为是电视游戏的人越来越多了。但是，由于这4个方面都互相关联，互相制约，导致市场的机遇经常发生变化，所以，游戏无论作为市场还是作为游戏制作者的[设计理念]来说，都不应把游戏等同于电视游戏。

对于游戏的产业来讲，这4种游戏平台却经常是界线分明的。制造商的组织构成，流通构造，就好像各种各样独特的世界。而且，彼此之间的沟通和联络的情况也并不乐观。

现在，电视游戏形成了很大的市场份额，并且已经超过了很多娱乐产业。但事实上这4个平台的势力版图却每时每刻都在发生变化。能够正确认识每个平台并把握每个平台个性的人，才能在未来掌握游戏业的发展前景。

[游戏经济学]之悲惨的命运

游戏产业是把街机，个人电脑游戏，电视游戏，电子玩具，[四为一体]来进行描述的。而这四者的关系也是密不可分的。

从历史角度看，PC是游戏产生的摇篮。程序的诞生完全是依靠个人思想，将新鲜的创意实现在PC当中。所以PC平台的游戏就像免费软件一样，是一个公平开放的谁都可以加入进来的市场。

街机是能把创意实现，并赋予商业价值的平台之一。创意与先进的技术相结合，就形成了具有娱乐功能的机器。

还有就是电子玩具，设计者会不断地改进而推出新产品，但是新产品的寿命又经常像泡沫一样的短暂。厂商的创意和先进的技术不断地被消费，也不断地推陈出新。

电视游戏也许正在取代所有的游戏。就像当初电视进入家庭一样，电视游戏也成为现在家庭不可分割的娱乐方式，并逐渐改变着游戏的概念。

另外，电子玩具(包括街机)基本上是一个硬件只对应一种软件的商品。针对这种缺陷，电视游戏这种只需要一个主机(硬件)就可以对应很多软件的商品必然会诞生。

当人们发现电视游戏的优点后，“用家中的电视机来体验街机的兴奋”就变为了迄今为止电视游戏一直沿用的宣传口号。在个人电脑价格高昂的时代，电视游戏的出现，也改变了很多曾是电脑游戏玩家的人。电视游戏机在某种程度上已经成了个人电脑的代用品。

如果用电影来比喻游戏的话，电脑就像组织私人上映会，或在某家影院只放映一部电影。而街机好比为连锁电影院有组织的放映电影。电视游戏不用说，就像在家看录像带或DVD一样。电子玩具则可以想象为在某种特别的日子里举行的特别上映会。

一部电影的公开分为：单一影院上映，所有影院公开上映，出版录像带或DVD，作为电视节目播出等。游戏的程序也通过不同的渠道流通着。

本来在彻底地了解了市场的构造之后，以正确的产业统计为基础，而得出的相关产业分析应该是有效的。但是，游戏的产业本身就存在严重的缺陷。不论基于哪一个领域，几乎都不存在可以信赖的统计数字。这也许是[游戏经济学]的不活跃性的最大理由吧。基于日本2兆日元的市场规模，电脑占200亿日元，街机7000亿日元，电子玩具几百亿日元，电视游戏1兆日元。但这些事实上都是凭经验和感觉而推定得出的。也许这种靠推定而得出结论的方式就是[游戏经济学]的悲惨命运吧！



第二讲 商业模型
论商业模型的历史

一边产生一边消失的商业模型

“现在的游戏产业正在持续升温！”(引用某畅销报纸的风格)。如今早有一些家电或电脑之类的大企业已经开始进入本来由任天堂、世嘉等游戏业界占据的这块游戏产业里来分这一杯羹了。但是结果大家都看得到。

大家关心的也许只是在拥挤不堪的游戏市场中，哪一台卖得最好。媒体把这种游戏机之间进行激烈的市场份额的战争称为“次世代游戏机之战”。好像确实够乱的。本章并不是“商品的现状分析和将来预测”，而且也不急于得出此方面的结论。其实大多数时候，事实经常是与我们预想的正相反。

大家倒是应该真正了解一下游戏产业的历史。聪明人都是通过历史来展望未来的。不要总想赶在时间的前头，急着去讨论未来。

(*给驾驶或饮酒那样加上规制和行政指导，是理所当然的。但如果游戏商业同样具有些规范的话，那么也许游戏产业将无法持续它那充满变化的发展了。很多不管是游戏业内或业外的人总会认为游戏业是个很特殊的产业，其实就软件商务来讲，根本一点都不特殊。*)

在游戏产业的世界中，包括着诸如业界构造、市场特性、成功要因……商业模型不断的在发生变化。每当发生变化，市场上总会出现新的王者。其实，能够把握住新的商业模型也就能成为新的王者。

就如文中描述的那样，只强调“贩卖游戏”这一种商业行为，其实会导致出现相同的流通错误。由哪一方来卖？具体卖什么？与哪一方合作？怎么卖？如此一来产生出多个商业模型，但无形中又被忽视了。也许未来将会出现越来越多类似这样的问题。在对将来的游戏产业进行预测时，光强调主机的硬件性能，是不全面的。游戏的硬件和软件的发展其实是密不可分，应该紧密结合着进行讨论。

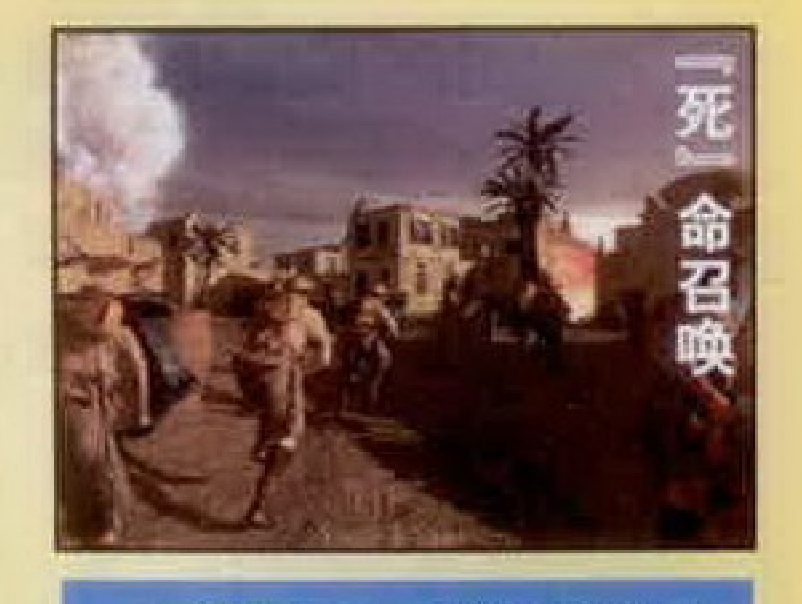
但是，并不能认为就已经很充分了。光是硬件和软件里就包括很多商业模型，也非常有进行讨论的必要。



技天地

不知道大家的年过得如何？饺子吃了没？最近游戏的发售速度在2月份以来减慢了很多，看来下拨游戏的热潮要等到3月份某砍人游戏和某知名RPG上市的时候才会到来了……

□责/猴子



《使命召唤2》是XBOX 360首批发售的软件之一，该系列以其优秀的画面和良好的操作感超越了《荣誉勋章》后来居上。但是木头某日play360，居然在玩到最HIGH的时候死了机，登时兴致大减。

PS2 星际游侠

日版 秘技实用度：★★★★

●主要人物服装入手一覧

◆ジェスター・ローグ

服装	取得场所
海賊の服	ロザ＞アイテム从商店中购得(要PR)
ジャングルコート	ジュライカ＞子王の通迹の道＞宝箱
船长の服	ゴーストシップクリア
砂漠の爪の服	猎人排名达到第1位＞从MIO那里得到

◆キサラ

服装	取得场所
ワイルドセパレーツ	ブルカカ村＞从商店中购得
ファントムローブ	打倒赏金首“梅のレディハンター”
女王の衣	マリーグレン＞女王の宮殿＞从商店中购得
アリーナズ・スリーブ	讨伐リスト全部完成＞从MIO那里得到
水着	幽灵船エクストリーム通关

◆ゼグラム

服装	取得场所
夜叉の黒衣	ガマノート收集完毕＞从MIO那里得到

◆ルルカ・ライザ

服装	取得场所
星空を駆ける者の装束	赏金首全部完成＞从MIO那里得到
闇に忍びし者の装束	昆虫大赛Sランク2回目优胜

◆スティーブ

服装	取得场所
エナジーアーマー	ファクトリーコンプリート＞从MIO那里得到

◆サイモン

服装	取得场所
传说の作务衣	ペダン＞マイナ＞道具屋コルビス
ゼロスーツ	珍稀道具收集完毕＞从MIO那里得到
ショウの服	幽灵船エクストリーム2周目CLEAR

◆ジュピス

服装	取得场所
科学者の白衣	ゼラード＞从商店中购得 ライドスタイルゼラード＞从商店中购得
超高性能モバイルウエア	昆虫大赛Sランク通过后＞从MIO那里得到

◆ディーゴ・アージス

服装	取得场所
デストロイアタッチメント	ひらめきフロー全部完成后＞从MIO那里得到

●幽灵船エクストリーム模式

完成幽灵船剧情后，在入口使用「冥界のカギ」，可以对幽灵船エクストーム（极限）模式进行挑战。下面是流程攻略：

- 在10F大厅与「ブラソ・デ・ピエローズ」战斗
- 在20F大厅与「ネクロマンティス」战斗
- 在30F大厅与「ガンテツ」战斗
- 在40F大厅与「パラグリフォン」战斗
- 在50F大厅与「バンドール」战斗
- 在60F大厅与「ゴキーラ」10体战斗
- 在70F大厅与「ギロチン・エディ」战斗
- 在80F大厅与「ピストレオータ」战斗
- 在90F大厅与「ジャボー」战斗
- 在100F大厅与「ドッペルゲンガー」战斗
- 得到「キサラの水着」・「ビーチサンダル」・「王者の实」

PS2 死神BLEACH 被选中的灵魂

日版 秘技实用度：★★★

●隐藏的模式

将游戏通关一次之后，将追加2个新的模式。

◆困难模式（ハードモード）

敌人的攻击力为原先的2倍。

在标题画面下按“R1+L1”，选择“ロードゲーム”并且START，就可以进入该模式。

◆无限模式（マキシマムモード）

COMBO槽在高模式中不会减少。使用必杀不受限制。

在标题画面下按“R2+L2”，选择“ロードゲーム”并且START，就可以进入该模式。

注：在这两个模式下不能存档，每次想进入困难模式都要这样操作。

PSP METAL GEAR AC!D 2

日版 秘技实用度：★★★★

●隐藏卡片“FAMI通”

根据MGA2官方网站的登载，在本游戏中收集到的第556枚卡片。名字叫“ファミ通”，效果是将敌兵聚集起来。

PS2 生化危机4

日版 秘技实用度：★★★

●游戏中的捷径

在古城剧情中，有一处大石要用炸药才能炸掉，要拿炸药的话需要打一大堆敌人（包括一个电锯男）。其实那块石头用火箭筒也可以轰碎。只是在没有取得无限火箭筒前，一个单发的筒需要用3万大洋购买。严格地说，这是一项相当鸡肋的设定。不但要耗费宝贵的钱财或弹药（在头一周目尤其如此），而且还会破坏游戏的乐趣。原先拿取炸药的紧张感全部荡然无存。不过如果各位对冒险心有余悸，或者手头有点闲钱的话，不妨如此试试。

PS2 王国之心2

日版 秘技实用度：★★★★

●主人公全部特技

在游戏中，主人公索拉的特技如下。

特技	消费AP	操作方法	属性
リフレクトガード	2	按□键，将敌人的进攻反弹回去	进攻
スラッシュアッパー	4	在连续技中按□键，将敌人打到半空中	进攻
エアサイドスラッシュ	2	在连续技中按□键，从敌人左右攻击	进攻
フィニッシュプライズ	5	在连续技结束时按□键，可以在攻击时向空中跳起	进攻
リベンジスラッシュ	3	被敌人吹飞时按□键可受身，然后反击	进攻
スラップショット	2	迅速锁定并攻击敌人	进攻
ドッジスラッシュ	2	对周围的敌人进行光范围攻击	进攻
スライドダッシュ	2	突然移动到远处的敌人前，发动攻击	进攻
ストライクブレイク	3	破坏敌人的防御强行的攻击	进攻
エクスプロージョン	3	同时把多个敌人轰飞的爆炸攻击	进攻
エリアルスイープ	2	对空中目标进行跳跃攻击	进攻
エアスパイラル	2	在空中向远方目标接近，发动回转攻击	进攻
エリアルフィニッシュ	3	在空中对一个敌人发动强力连续技	进攻
ガードカウンター	4	防御时按「たたかう」向敌人反击	进攻
オートブレイヴ	1	在危险时可自动变身为ブレイヴフォーム	进攻
オートウイズダム	1	在危险时可自动变身为ウイズダムフォーム	进攻
オートマスター	1	在危险时可自动变身为マスターフォーム	进攻
オートファイナル	1	在危险时可自动变身为ファイナルフォーム	进攻
オートサモン	2	伙伴被打倒时，自动召唤攻击	进攻
トリニティリミット	5	使用「れんけい」时，可使用强力攻击“トリニティ”	进攻
ハイジャンプ	2	跳跃高度随按键时间增加	成长
エアスライド	2	按住□键可以高速移动	成长
エアドッジ	3	在空中按×键を押すともう1回ジャンプします 同时に敌の攻击もガードします	成长
グライド	3	在空中按住□键，可以借助风势飞行	成长
ライブラ	2	可以看清敌人的HP	支援
エアリカバー	2	被打飞时按×键可受身	支援
コンボプラス	1	在地上的最大连击数增加1回	支援
エアコンボプラス	1	在空中的最大连击数增加1回	支援
コンボアップ	3	地上连续技终结时的攻击力随连击数增加	支援
エアコンボアップ	3	空中连续技终结时的攻击力随连击数增加	支援
リアクションアップ	2	リアクションコマンド技威力增加	支援
フィニッシュプラス	5	在连续技后连续使用终结一击	支援
コンボマイナス	2	地上连续技、空中连续技的最大连击数减少一回	支援
チャージバーサク	5	在MP积攒中攻击力上升，可使用连续技	支援
ダメージドライヴ	3	体力受损时ドライヴ槽恢复	支援
ドライヴブースト	3	MP积攒中，ドライヴ槽回复速度增加	支援
フォームブースト	5	「ドライヴ」时变身时间增长	支援
サモンブースト	5	「しょうかん」有效时间增长	支援
コンビブースト	4	「れんけい」有效时间增长	支援
EXPチャンス	3	体力低下时打倒敌人，经验值增多	支援
リーフベール	1	使用回复魔法时，无视敌人攻击	支援
オートロックマジック	1	使用攻击魔法时自动锁定目标	支援
プライズアップ	3	得到更多的金钱	支援
ラックアップ	5	幸运度增加	支援
ファイアアップ	3	ファイア系魔法威力增加	支援
ブリザドアップ	4	ブリザド系魔法威力增加	支援
サンダーアップ	5	サンダー系魔法威力增加	支援
アイテムアップ	2	回复道具效果增加	支援
ダメージアスピル	3	受伤时MP回复	支援
MPヘイスト	3	MP使用后，MP回复速度增加	支援
ディフェンダー	3	体力低下时间防御力增加	支援
ラストリーヴ	4	即使受到致命伤害，也可以保存1点HP	支援
コンボリーヴ	4	即使遭受致命连续技，也可以保存1点HP	支援

日文地狱

COMING BACK TO J-HELL

何か食べよう?

大家的年过得怎么样？在新春降临中华大地的时候，在地狱中继续修行的几位白痴却在策划着另外一个阴谋。最近木头似乎生活得很High，热心的众人为他找到了一个消解烦恼、造福大众的好办法……



日文：ぜひはらいっぱい食べてください。
中文：请尽量放开胃口，大吃一顿！

风林：（唱）今天天气好晴朗，处处百花香哦百花香……

著子：三问兄，头儿今天这是怎么了？貌似他刚看了某过时的清宫戏一样……

三问：别管那么多了。看他今天心情这么好，估计这期的题目已经想好了吧。

风林：说得对！今天的题目就是"何か食べよう？"吃点什么好呢？

猴子：看来今天吃饭又有着落了……

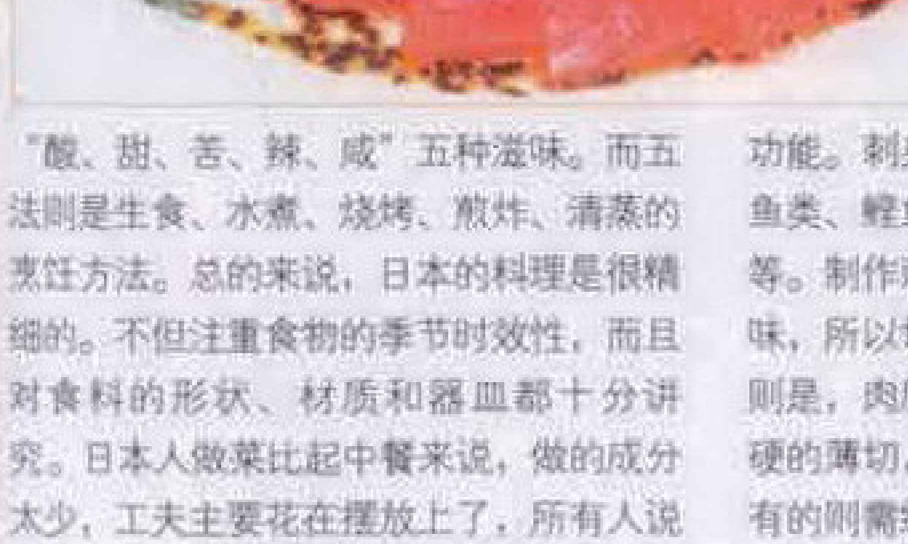
风林：好嘛，过一回年也不容易，今天我管吃饭。

三问：めずらしいね……こんな态度……

风林：（怒）你什么意思啊你！

【日本料理】

风林："料理"（りょうり）在日语中就是"饭菜"的意思。日本料理起源于日本列岛，并且逐渐发展成为具有日本风格的特色菜肴。它不只是日本家庭的传统饮食，而且也是日本这个国家文化的体现。在古代，日本料理就有"五色五味五法の料理"的特征。所谓五色者，即红、黄、青、白、黑五种颜色；五味者，即



"酸、甜、苦、辣、咸"五种滋味。而五法则是生食、水煮、烧烤、煎炸、清蒸的烹饪方法。总的来说，日本的料理是很精细的。不但注重食物的季节时效性，而且对食料的形状、材质和器皿都十分讲究。日本人做菜比起中餐来说，做的成分太少，工夫主要花在摆放上了，所有人说日本料理是眼睛的料理。不管味道怎么样，口味习惯不习惯，日本料理看起来确实是一门码放的艺术，制作者的艺术气息和美学修养体现其中。

著子：这你可说到点上了。在日本，传统的料理也是分为多种的。最出名的就是"本膳料理"。它是从室町时代流传下来的，是武士门第的礼法。现在呢只用于婚丧嫁娶等正式场合。它也是日本料理在形式和做法上的基础。现在大家经常见到的料理多是"会席料理"，它不拘束于一种形式，大家在聚会的时候经常吃这样的菜。宴会的时候每人一份，煮物、炸物、刺身、蒸物、渍物（咸菜）、汤、面条、



点心一应俱全。

猴子：我要吃寿司！

三问：噢？你什么时候冒出来的？吓人一跳……想吃寿司是吧？那你给大家说说寿司的来历好了，说得好的话大家一起去吃。

猴子：这有什么难的。其实寿司（すし）也是由中国传来的。它的原材料是鱼和肉类，在用盐腌渍之后发酵而成，这个在奈良时代就有记录了。它的基本做法是用鱼片裹在饭团上，因做法不同而分为押寿司和握寿司。到了现代，由于电冰箱普及，握寿司逐渐成为主流。现在东京的许多小寿司店里卖的都是生鱼片+米饭的寿司，也有用酱油或醋腌渍、烧煮的。



三问：回答得基本正确。说到生鱼片，这个在日语里叫刺身（さしみ），它的材料基本上都是海产，理由有二，其一是海水不易污染；其二是海水本身有消毒杀菌功能。刺身用得最多的鱼类是金枪鱼、旗鱼类、鲣鱼、墨鱼、鲷鱼、比目鱼类、鲥等。制作刺身既要讲究美观，又要考虑美味，所以切刺身很重要。一般切刺身的原则是，肉质软的厚切，如金枪鱼；肉质脆硬的薄切，如河豚鱼；小鱼要切成圆片，有的则需绞碎后食用，肉质松软的还要用醋或盐泡后制作。淡水鱼也可用作刺身，由于淡水鱼多刺肉松，常有土腥味，所以要用水洗法，即把淡水鱼放在水池浸泡后食用，鲤鱼、鲈鱼等是淡水鱼中首选，处理得好，比海鱼更鲜美，因为淡水鱼肉质比海鱼细腻。据日本《本朝食鉴》记载，鲤鱼食味的好坏取决于产地的水质，以京都淀河鲤鱼为最佳，鱼肥脂厚，肉色红白相交。不过池塘里那些观赏的鲤鱼（锦鲤）是不能吃的。

风林：这些传统美食好贵啊！其实大家平时在日本的餐厅里面，最普通的是来个定食(套餐)，一份"乌冬面+鸡肉末鸡蛋丝盖饭定食"售价900日元(约人民币65元)。吃不惯日本式食物，来点大路货也可以，片假名虽看不明白，那世界通用大M总是一目了然吧。在异国他乡一看到这M，亲切感和安全感是不是油然而生呢？"マクドナルド"(麦当劳的日语发音)里一个套餐大概500日元(约人民币35元)，品种与国内相似。

猴子：你是不是怕花太多钱啊……？

三问：钱是一方面的问题。日本的菜量不是很大。别看每种东西都是一丁点，但是真要全部吃完，则几乎是不可完成的使命。这种方式很好，每个人都可以吃到很多样东西。要尝试这样一餐，你需要花费不少的银两，5000-10000日元（约350-700人民币）是合理的。此外日本人亦喜欢油炸食品，除了美式炸鸡之外，天麸罗（てんぷら）和法国炸肉饼（コロッケ）都是很受欢迎的。看来一些人所说的"日本人喜食清淡不爱油腻"只是片面之辞。

著子：再说说各地的特色饮食。去京都旅行，最流行吃汤豆腐。日本的汤就是热水的意思，所以说白了，就是白煮豆腐。不足10块的一小锅豆腐、一碗蔬菜杂烩米饭、一碗味噌素　、一小碟豆腐蘸料以及一些小菜就构成一个汤豆腐套餐。在古老的京都品位这样一餐不闻油腥的粗茶淡饭，或许更能体会到日本人口味清淡的一种历史传承。不过，就算是这样的简简单单的一餐也需要1000日元（约人民币70元），或许这对我们来说也称得上是奢侈的朴素了吧。而在日本九州岛南端的鹿儿岛，最让人熟知的就要算是设在种子岛的宇宙研究中心、位于指宿市的砂むし温泉（沙蒸温泉）以及そうめん流し（流水素面）。流水素面让我们更能体会到日本人享受食事过程的爱好。据当地人介绍，因为鹿儿岛夏天比较热，这样的吃法可能让人感觉到凉爽。最便宜的流水素面套餐为1300日元左右（约人民币95元）。把素面放到流水中让其自然流动，把筷子放入水中顺势将面挂住。把捞出来的拉面放到蘸料里面稍微蘸一蘸，一口气吸进肚里，那凉快劲儿就甭提多爽了。再配合着吃点烤鱼和饭团，再大的肚子一定也能饱了。

风林：怎么样？吃了那么多好东西，我对你们可算是够意思了吧。OK，また会おう！

众人：你只请我们过眼瘾是不是？ほら、待って见ろ！！！

【海苔寿司】



↑这种寿司是用海苔裹寿司米与黄瓜、胡萝卜和鸡蛋做成的，味道鲜美。

日本的茶道

现代日本茶道，一般在面向大小不一的茶室进行。中间放着供烧水的陶炭炉、茶釜等，炉前排列着茶碗和各种饮茶用具。茶道开始，宾客依次行礼后入席，主人先捧出甜点，供客人品尝，以调节茶味。之后主人严格按一定规程泡茶，按照客人的年龄大小，从大到小，依次递给客人品饮。点水、冲茶、递接、品饮都有规范动作。另外，日本茶道非常讲究茶具的选配，一般选用的多是历代珍品，或比较贵重的瓷器。品饮时，还须结合对茶碗的欣赏，然后连声赞美，以示敬意。此时，主人宽慰点头，把茶碗端走。茶道完毕时，女主人还会跪在茶室门侧送客。

百万殿堂

在本栏目中将为玩家逐一介绍游戏史上的璀璨明星，让老玩家能够再次回味当年的快乐感受，更可以让新玩家了解当年的销量过百万游戏！

—热血摩托竞技中依然快乐不断，耐人回味。

紧张激烈与快乐欢笑并存！疯狂竞速与头脑挑战同在！

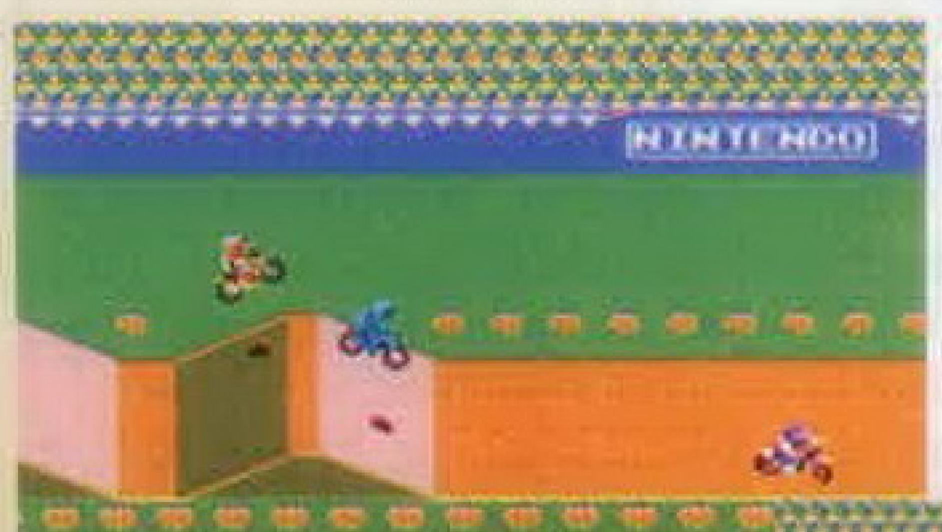
本刊译名：越野机车
发售日：1984年11月30日
外文原名：エキサイトバイク
类型：体育竞技　　厂商：任天堂
对应人数：1人　　使用媒体：卡带

魅力比拼临场感十足

本作在1984年游戏排行榜中勇夺第二，以总销量157万本开辟了摩托竞技的先河。而这款游戏最大魅力还是要先说临场感，在FC的机能前提下，本作的场地场景相当简单，都是用简单的图案表示。但这些简单的图案却将比赛场地完美表现出来，让玩家一眼就能找到熟悉的感觉，在场外还特意用各种花纹似图案表示出了到场的观众，更让玩家可以融入比赛的世界。另外在场地的边缘还有大量的摄像、裁判及教练等等，而且这些人物并不是简单的摆设，他们会随着玩家的运动而变化，为这些简单的人物造型注入了活力。尤其是那些场外的指挥和摄像，更会对玩家的前进而调整位置，向不同的方向做出动作。虽然图像受到了机能的限制，但是由于这些细节的完美表现，仍然让玩家对本作欲罢不能。

跨越障碍大步前进

本作场地中的障碍五花八门层出不穷，玩家必须熟知每种障碍的特性，并且要配合上自己的驾驶技术才能顺利夺冠。越过场地中的跳台虽然可以使玩家高速度越过难行的泥泞地段，但是玩家如果不能在空中调整好机车的位置则会在落地时跌倒，必须再爬起来浪费很多时间才能继续比赛；而在通过那些一连串需要跳跃而过的障碍地段时，如果玩家没有利用好最初的跳



台，不能达到要求的速度时，玩家则必须一个一个地缓慢通过，只能眼睁睁地看着对手们从自己头上跳过，扬长而去。那些在场地中的泥泞地点和不能跳过的障碍物则是对玩家反应的一个考验，否则轻则前进



速度大减重则又是摔飞到十米之外。

斗智斗勇无处不在

在比赛中玩家的障碍不仅仅是这些“恐怖”的障碍物，如果选择了B模式，玩家则还要面对众多的NPC车手，他们中有些选手的水平超强，会成为玩家夺冠的最大障碍。玩家与他们同场竞技时不但要依靠娴熟的驾驶技巧，还要开动脑筋一边躲闪这些对手一边算计他们，使他们陷入绝境。在正式的比赛中，选手不能以自己的车撞击对手影响对手的比赛，而在本作中玩家则可以抛开这一规则“尽情一撞”。不过需要注意的是，如果从对手背后或者侧后半部分撞到对手，玩家则会与自己的坐骑滚出场外，因此玩家必须从挡在对手前面，迫使对手从后面撞自己，才能使对手摔倒在地，浪费对手的时间。通常玩家在平坦的地段超越对手时，要突然插上从侧翼挡在对手面前，给他以突然的打击；跳跃过跳台停留在空中时，玩家更要仔细地在空中调整自己的车位，尽量在落地时候挡在后面对手的车前。这些看起来很简单，但是玩家必须不断地苦练，才能收发自如，才能用自己的“屁股”打击敌人！

暴笑比赛的快乐时光

玩家驾驶摩托车摔倒在地，然后缓缓爬起，跑到自己爱车身边再次比赛可以说是本作中最为精彩的片段，也更让玩家暴笑不已。玩家的摔倒并不是简单地摔，而是会跟自己的爱车一起连滚带摔，如果在通过障碍物时，玩家和爱车则更是会随着地形的起伏不断滚动，在连续





通过障碍物时，甚至会滚着通过。看着自己和爱车一体的滚动姿势，恐怕大多数玩家都会忍俊不禁。而对手们摔倒的动作则与玩家完全一样，即可影响对手的前进，夺得冠军获得成功者的快感，又可欣赏到暴笑的滚动片段，得到恶作剧的快乐，这样一举两得的好事大家自然不会错过。在当时比如说像我这样比较古怪的玩家，甚至会放弃比赛夺冠的目标，而是潜心于陷害对手的恶作剧，将一场本应短暂的比赛被变得很长，但是却从其中得到了无穷的快乐。

两种模式供选择

本作为玩家准备了两种模式，第一种可以算是提高自己实力的修炼模式，玩家在赛场上不会与对手相遇，可以熟悉赛道并全心修炼自己的驾驶基本功。另一种模式则是与对手共同竞技，难度增加的比赛更是变化万千，但由于有了害人的乐趣并能切实感受到临场比赛感，则更会吸引玩家。但是最好要在第一种模式修炼上一段时间再进入第二个模式，否则恐怕会在比赛中丢人现眼摔得七荤八素并勇夺倒数第一名。

编辑赛道乐趣无穷

除了固定的几条难度不同的赛道外，玩家还可以自己编辑体现出自己个性的赛道。玩家只需要从A、B、C、D等表示不同障碍物的符号中选择，摆放在赛道上，然后再设定终点位置，最后还要规定比赛圈数。按照玩家的追求不同，编辑出的赛道也是千变万化，喜欢恶作剧陷害对手的玩家可以设计出一条到处充满陷阱的赛



道，只有自己才知道顺利通过的方法，在真正的比赛中可以尽情地陷害对手；喜欢高速驾驶的玩家也可以编辑出一条依靠速度和技术取胜的赛道。玩家可以感受到设计的乐趣，可以设计出自己满意的比赛场地，还要美观和比赛实用两不耽误。

美中不足机能之憾

由于当时的机能限制，在比赛中没有拐弯的设计，玩家只能在一条笔直的大道上进行比赛，但这却为以后的同类游戏奠定了基础。另一大憾事则是本款游戏由于无法分屏不支持两人对战，当时的网络也不像现在如此发达，因此玩家只能独自一人享受游戏，不能感受到与朋友对战的乐趣，不过这也是当时的技术所限，并不会影响本作在游戏市场中大放光彩。　□文/雪飞

比赛：暴笑一摔

本作的最大魅力就是将欢乐搞笑融入到紧张的比赛中，玩家和npc摔倒会自动被拉出场外，不会影响到其他队员的正常比赛。令人惊讶的是这里的车真是结实，百摔无事！





比一比谁更坏

赛场上不能丝毫放松，不但要战胜种种障碍，还要开动脑筋陷害对手，让他们知道玩家的厉害！不过熟练掌握基本功仍然是陷害对手的必要条件！

越野机车连续障碍

游戏中的障碍物五花八门，面对玩家的是无数挑战，通过连续障碍更需要玩家的驾驶技巧！



魂斗罗街机版

STAGE 2 BASE1（接上期）

第二关来到了基地内部，变为追尾视角。基地由5个房间加上一个BOSS的房间组成。每个房间都必须破坏对面的炮台和像眼睛一样的核心装置，来解除高压电网，进入下一个房间。战斗中可以通过卧倒和左右移动来躲避炮台的攻击。特别是敌人的手榴弹，是必须通过左右移动来躲的。有些炮台和核心装置必须用跳跃攻击将其击破。建议一定要消灭红色的敌人，因为成功后会得到武器胶囊。进入BOSS的房间，看到一面由4个传感器和2个扩散炮台组成的墙。将4个传感器击破后，BOSS登场。也是个像眼睛一样但却是可以左右移动的装置。可轻松将其击破。

STAGE 3 WATER FALL

第三关视角又变回旁观横版，舞台是一座充满瀑布的山。要靠向上跳跃一直向山顶挺进。中途除了消灭敌人外，还要躲避从山洞滚出的巨石，以及第一关碰到的坦克炮台。当然巨石也是可以消灭的。在攀登的过程中，还要通过一座火焰桥，此处击破出现的武器胶囊，可以得到使自己暂时无敌的金身。如果顺利，金身能持续到到达上面出现的浮游石头旁。过了这些，很快就会到达山顶，本关BOSS阴兽魔神像(别名外星人之门)就会出现。先将其挥舞着的双臂击破，再向其嘴部发起攻击，便可过关。

STAGE 4 BASE2

第四关视角变回第二关的追尾。舞台也是与第二关很相似的基地。只是增加了关的长度和难度。与第二关不同的是，出现了被金属墙壁所覆盖的核心装置。必须先将金属墙壁击破。而且还会出现能射击的核心装置。过了8个房间就可进入BOSS的房间了。同样是一面三层的墙壁，由3个传感器和1个扩散炮台组成。但一层和二层还会不停出现可以变成鸟人的阻击兵。先击破炮台，再击破3个传感器，阻击兵就不再出现，取而代之的是真正BOSS的登场。4个像变形金刚汽车人的标志的电子幻像，有时两个会重叠成一个，4个电子幻像就变成了2个，此时站在下方向上对其攻击，就会将其击破。然后乘升降机返回地面过关。

STAGE 5 SNOW FIELD

从本关开始视角全变回旁观横版。舞台是漫天飘雪，地冻天寒的冰雪地带。敌人出现了操纵大炮的阻击兵，卧倒攻击即可躲之。途中经常出现很多手榴弹，要注意闪躲。经过河的时候，要小心两个潜伏在水中的敌人。此时会飞过3个武器胶囊，分别是：武器加速(R)，散弹（S）和像老鹰标志的“爆破弹”。走出冰雪地带后，将出现大型装甲车。只要其一出现，应先跑到屏幕的最左边，然后不停攻击，就可在遭其碾死之前将其击破。之后就将和本关BOSS一较高下。BOSS是一个大型的高速反重力UFO，其攻击的同时，还会从其机体内飞出大量速度很快的小型UFO。只要集中火力攻击BOSS的中间下方的要害部位，就可以过关。

STAGE 6 ENERGY ZONE

第六关是能源传导地带。本关要小心不断喷出的火焰。要利用火焰停止喷射的瞬间，前进或跳跃。绝对不能着急，要慎重前进。火焰是本关的主要难点，一定要把握通过火焰的时机，在无危险的情况下可以无视其他敌人的存在，一切以前进为目的。通过能源传导地带，来到一座飞机修理库基地的门前。此时关底BOSS大巨人出现。此巨人身型巨大，但却能一边跳跃，一边像铁饼运动员一样投掷圆盘(不能破坏)。只要看准圆盘的速度，一边跳起躲过圆盘，一边不停对巨人加以攻击，必要时跳过巨人，从其后面攻击，如此反复，便可过关。可以说，本关的途中还算有点难度，但关底BOSS的难度相对较弱。

STAGE7HANGAR

来到第七关便进入了外星人的飞机修理库。除了零散的敌人外，出现了类似上一关的障碍物。与上一关的火焰喷射器不同的是，挡路的是从屋顶向地面有规律的进行伸缩的机械爪子。相同点是，和火焰一样，一沾身体，就会玩儿完。与通过火焰时的原理相同，把握时机，不能着急。途中会看到一个高台上有击破后就可得到武器的传感器。看似跳不上去，其实，脚下的铁轨上会出现行驶着的小车，不要将其打坏，跳上小车，就可跳上高台。后面还会出现武器胶囊，击破后，是散弹枪（S），但可能又会落到高台上，方法还是利用小车，跳上高台，拿到散弹枪。在通过最后6个机械爪子时，前方会突然出现钉子墙，要一边攻击墙面，一边躲闪机械爪子，不要慌，要以躲闪为主，因为钉子墙并不会主动攻击。之后就会见到也许是8关中最弱的BOSS。看到屏幕尽头出现了一扇镶有十字架的门,那就是BOSS了。不要犹豫，冲过去，用刚才得到的散弹枪，对准斜上方的十字架，不停攻击，就可轻松过关。



STAGE 8 ALIENS LAIR

终于来到了FANAL STAGE，好像进入了一种生物的体内。刚开始飘来两个武器胶囊，得到后再走一会就会看到一个巨大的外星人的头部，那就是小BOSS，天王鬼龙神JAVA！可以通过斜上射击，或跳跃攻击将其击破，同时要小心JAVA口中吐出的鬼头兽掴娜(外星人的幼虫)。过了JAVA，会出现令人恶心的超级猛兽WADA(外星人的脸)！它会发射蜘蛛一般的毒虫凝胶诱导子弹。有了前面7关的经验，轻松将其击破，决不是难事。很快我们的正义英雄就会和本游戏的最终BOSS碰面了。原来竟然是一颗巨大的心脏，这就是外星人的原形，“天王创魔心”！它并不主动攻击，而是它上方和下方的4个妖巢却不断吐出蜘蛛一般的妖虫。妖虫除了速度快之外几乎不堪一击。消灭了妖巢后，就可集中火力对着“天王创魔心”攻击了。之后是感动的ENDING，然后就是稍微加了点难度的第2次挑战了。





『ENDING』

地球的英雄，比尔和兰斯坐上了直升飞机离开了外星人的罪恶之岛，终于，罪恶之岛爆炸了，声音响彻海面...然后如果是原版的魂斗罗,可在此时输入一个密码（欠奉），就出现了外星人的复仇声明：愚蠢的地球人听着，这样就认为把我们[红色猎鹰部队]消灭了吗？地球前线的基地虽然失去了，但我们还会回来的！我们的[红色猎鹰部队]永远不灭...喜欢这款游戏的玩家当时看了，一定会欣喜若狂，因为外星人的复仇声明将给我们带来续作的诞生！这毕竟是我国游戏市场的启蒙之作，每个从那个时代走过来的玩家都会对这部作品有着一种难以名状的特殊感情，我们在这里不是想给大家介绍什么，因为大家也许比我们还了解这部作品，只是希望通过我们的描述，能使大家再度想起那个时代，那些游戏，那些激情。下期，我们将为大家介绍1998年发卖的msx 2版的［魂斗罗］。



警告！外星人接近中！“魂斗罗”是给先天拥有热烈的斗志和游击战术的最强斗士的称号。他们要靠兰博的游击战术和指挥官的破坏力来打破外星人的阴谋。让我们继续操纵着比尔和兰斯这两位“魂斗罗”英雄，为了破坏外星人在地球的基地，回到西历2633年的游戏世界中吧！

□文/龙马


野望をあきらめたら
お口に合ってようござんした
いいんですか？ 遊んではっかで
これで今川を牽制できる！

决战III

战国爱情故事

明智光秀：时は残忍だ。
时光是残忍的。
すべてを奪ってゆく。
将一切都夺去。
あなたが私を慕った日日も……
你仰慕我的日子也一样……
あなたと一绪になれると思った。
祈求和你一起。
とるに足らない私の梦も。
我那微不足道的梦想也一起。
この私に何が残るというのです?
留给我些什么?

归　蝶：私がずっとあなたと一绪にいる。
我永远跟你在一起。

明智光秀：女の色香もこの花と同じ、
女人的姿色与这鲜花一样、
いつしか褪せてゆきます，
迟早都会褪去，
だが、いい香りだ。
可是、（你的身体）很香。

最近由于制作战国武将录做得很投入，因而又把去年的决战三拿来温习了一下，但是实在是不能接受这款作品的系统，只得把全部注意力集中到剧情上，结果果然很有收获并被游戏中的经典台词打动，因此拿来与大家分享。虽然这款游


だが

戏是以织田信长为主人公的历史题材游戏，但是在本作中却将明智光秀这著名反派表现得相当鲜活，让玩家可以通过游戏了解到他的真实存在。虽然本作篡改了大量的历史，但却为玩家带来了精彩的游戏故事，而且改编的历史合情合理，并没有丝毫的牵强附会，更是表现出光荣公司制作历史题材游戏的实力！

本段对话中明智光秀的台词很有哲理，一句"时光是残忍的"更是让玩家产生共鸣，在现实生活中时间确实是很残忍的，有多少恩怨情仇都是因时间的流逝而产生，因时间的流逝而消失……不过在游戏中时间却是将明智光秀的一切都夺取，夺取了他的地位，夺取了他的爱人，最重要的夺取了光秀的爱人之心。接下来光秀的言语中都透露出了自己对时光的痛恨之情，更表现出当年光秀和归蝶间的感情。虽然这一段感情在游戏中没有直接交代，但是从侧面从点滴的台词中玩家都可以感受到光秀当年对这份情谊的重视。

可惜命运是无情的，归蝶听从父命嫁给信长，光秀也因为阻止斋藤道三而惨遭流放，更让光秀不能接受的是归蝶竟然深爱着信长，再加上多年来的悲惨遭遇，光秀更是舍弃了自己的情感而全心于完成自己的野心。归蝶为了自己的丈夫，更不想让这两个都爱自己的人受到伤害，毅然决定舍弃信长而到光秀身边，希望用自己的感情能换回信长的平安，从这一举动中玩家可以感受到她对信长的爱，她心中原先的光秀早已被信长取代。在这段对话中，归蝶那句我永远和你在一起，听起来简单平淡与平常爱侣间的海誓山盟没有什么差别，可是这句话对归蝶来说却重如泰山，意味着要为自己的爱人舍弃掉自己的幸福和未来。可惜现在的光秀已经不是以前的光秀，已经彻底舍弃了自己感情，下面光秀的台词则表现出了这一点。个人认为那句"女人的姿色与鲜花一样迟早都会褪去。"更是经典中的经典，一句话就表现出了光秀的睿智和冷酷，更让玩家感受


とるに足らない私の夢も

到现在光秀恐怖。这句话也确是世间的真理，没有任何东西能够永存，一切都会因时间的流逝而改变，因此也更提醒我们大家不要被眼前的事物拘束，要把眼光放得长远一些，更不要贪图目前的美色。（好像说的有点跑题了）通过这一小段对白，玩家可以了解到光秀的内心世界，了解到光秀现在的心理。光秀背叛信长的原因在史书上有多种说法，一直很有争议，不过通过光荣公司在剧情和台词中的刻画，合理融入了爱情这一主题，虽与历史完全不符却让人信服。不了解战国历史的玩家恐怕会认为这就是真正的历史，甚至连了解战国历史的玩家也会认为这种可能相当合理合法，也许这正是光荣公司历史题材游戏经久不衰的原因之一。

织田信长：うまい。
好吃。

士　兵：お口に合ってようござんした。
很合口味啊。
今年の山芋はぶつとく太りやして、风味もまた格别。
今年的山芋特别大，味道也很特别。

どうした長秀？

织田信长：どうした长秀?
怎么了长秀?

丹羽长秀：殿、里切りは相次ぎ。
殿下、背叛接连不断。
今川にも狙われておりまする……
现在已经被今川家盯上……
いいんですか？游んではっかで。
这样好么？只是在玩。

织田信长：谁が味方で谁が敌か，
谁是自己人谁是敌人，
白黑ハッキリしていいだろ。
黑白分明啊。
心配すんな芋侍！
别担心山芋武士！

丹羽长秀：芋って……
山芋……

前田利家：こりやあいいや。
这个好啊。
心配性の芋ざむらい。
爱担心的山芋武士。

织田信长：北条め、挂かつたか、これで今川を牵制できる！
北条家、出动了吗，这样可以牵制住今川家了！
尾张を制する时が来た！
制霸尾张的时候来了！

在战国历史题材的游戏中，织田信长和明智光秀永远是在对立面存在，如果织田信长是黑是恶，那么明智光秀则是白是善。本作织田信长是游戏的主角，因此是作为正面人物出现，在本作中舍弃了历史中他邪恶残忍的部分，而只是讴歌他的雄才伟略等优点。自然明智光秀则是反面角色，但却是那种有血有肉的坏人，在本作中信长的善如同光秀的恶一样，都是从小地方入手逐渐为信长添彩着色，使得游戏正反两面人物都活灵活现，留给玩家深刻的印象。



本段对话发生的场所是在军队的营地，信长虽贵为大名却与普通士兵同吃同行，难能可贵的是吃的只是山芋便赞不绝口，由此突出了信长的与众不同之处，突出了信长的高尚品德。但当时尾张却是内忧外患，内部分裂不说今川家更是对信长的领地虎视眈眈，而信长在此危机的处境中，却没有表现出丝毫的恐惧，却是在与士兵同吃同乐。而在史实中信长在年轻的时候也因行事怪异被人称之为"尾张大傻瓜"。丹羽长秀作为一名老成持重的老臣，自然会对现在的处境担忧，敢于在主君开心的时候出言直谏，并不怕为自己招致杀身之祸，更从侧面表现了信长的宽厚，将一个与臣平等的信长呈现给玩家。最绝的是信长并不将真实的情况告诉长秀，只是让长秀不要过于担心，并且开了句玩笑缓解士兵们的紧张气氛。由于丹羽长秀在历史中也有"米五郎左"的美名，因此山芋武士这一外号更是与史实遥相呼应。此时充分展现出自己性格的还有前田利家，史实中他在年轻的时候也是一名与众不同的青年，脾气更对信长的胃口，因此在这里让他出来搞笑更是最为合适。在这里更是发挥利家的特点，不但在脸上涂抹着奇怪的装饰，还让他载歌载舞，惹得大家忍俊不禁。最后信长接到了飞鹰传书，立刻决定出兵更是表现出信长的伟大之处，看似不务正业实际上是早有筹划，这与历史上年轻的信长更是吻合。

虽然这段对话很短，但是却为玩家介绍了信长的处境和家臣们的关系，将信长的优点全部展现出来，更与历史上的信长、长秀和利家呼应，让玩家从游戏中就能知道一点历史知识。不过游戏中为玩家讲述的并不全是史实，而是与小说一样，玩家一定要有选择的吸收！（最好的办法就是继续关注战国武将录，自我推销绝对的自我推销！）在本作中类似的精彩对白层出不穷，可以说是寓教于乐，让我不由得对光荣公司的历史游戏制作功底钦佩不已！

□文/雪飞



生化危机4

一朵带刺的玫瑰花

在《生化危机》系列的诸位女性角色中，如果说Jill是因为勇敢坚毅而美丽、Claire是因为热情善良而可爱的话，那么Ada就是因为她的神秘和若即若离给人们留下了深刻的印象。她既是一个拥有自己感情世界的女人，同时又是一个必须保持冷酷无情的特工。相对于其他角色较为单纯的性格形象，围绕Ada的剧情纠缠更加复杂。

比较一下2代和4代中的Ada形象，我们可以看到两者之间还是有不少分别的。2代中的Ada只是Umbrella公司的一颗棋子，对于自己的命运，她没有太多选择的余地。在这样的人物背景下，2代悲剧性的结局是无法避免的。而4代中Ada的地位则显得强势了不少。尽管仍然受制于Wesker，但是Ada已经可以在阴谋争斗中游刃有余，甚至在某些情况下她还可以用自己的选择来改变形势的走向。在4代的整个故事中，Ada的身份是直接的执行者，也在一定程度上是操纵者。Ada、Leon、以及在游戏中并没有正式登场但一直作为幕后黑手而存在的Wesker，这三者之间



构成了一个相互牵制的关系。这样的关系，在游戏中通过一些针锋相对的对话展示出来。

Ada: Put your hands where I can see them.

Ada：把手举到我能看见的地方。

Leon: Sorry, but following a lady's lead just isn't my style.

Leon：对不起，不过我不是那种乖乖听女士使唤的人。

Ada: Put them up now.

Ada：快点举起来！

（Leon忽然夺过了Ada的手枪，并且用匕首指向Ada的脖子）

Leon: A bit of advice: try using knives next time. Works better for close encounters.

Leon：一点小建议：下次与别人近身搏斗的时候最好使用匕首。

（Leon退出Ada手枪中的弹夹，然后退开几步，打量了Ada一眼）

Ada: Leon. Long time no see.

Ada：Leon，很久不见了。

Leon: Ada. So it is true.

Leon：Ada。这么说来那是真的。

Ada: True? About what?

Ada：真的？关于什么的。

Leon: You. Working with Wesker.

Leon：关于你。你和Wesker现在是一伙的传闻。

Ada: I see you've been doing your homework.

Ada：看起来你调查过这些事情。

Leon: Why Ada?

Leon：为什么，Ada?

Ada: What's it to you?

Ada：什么为什么。

Leon: Why are you here? Why'd you show up like this?

Leon：你为什么会在这里？你到这儿来的目的是什么？

Ada: Heh.

Ada：呵呵。

（Ada悄悄地发动了隐藏在太阳镜中的爆炸装置，发出强光，并趁机逃离了房间）

Ada: See you around.

Ada：回头见。

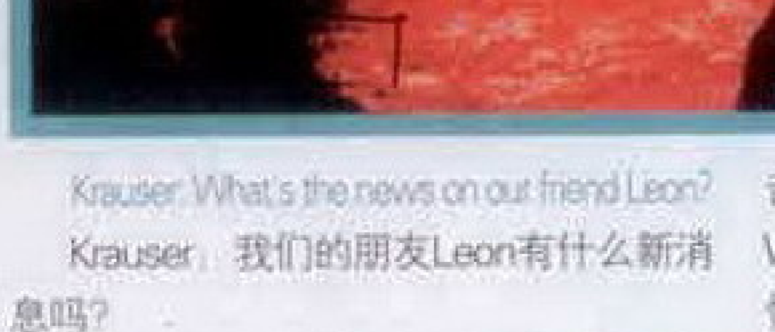
Leon: Ada!

Leon：Ada!

这是Ada在游戏中的第一次正式登场。此前虽然在一段支线剧情中大家也可以看到她的身影，但是并没有露出面容，而且那段支线剧情除非刻意触发的话也是不会自动发生的。如同在2代中一样，她的身份仍然亦敌亦友，扑朔迷离。不过，Leon



与Ada的重逢并未像大家想象中那样充满了激动之情，相反，双方的语气都显得非常平静。尤其是Leon，时间让他从一个毛头小伙子变成了更加成熟的男人。尽管他心中对Ada的感情仍然无法磨灭，但面对Ada时他首先考虑到的还是自己身负的任务。当然，这些细节光靠文字还是无法完全展现的，只有与游戏中的配音互相结合起来才能更好地理解。个人认为在这一段对白中Ada的配音还是稍微显得有些做作，过于刻意地表现Ada的沉稳和冷静，没有很好地将她感情上的细微波动表现出来。另外，这一段对话也证实了在之前的《Wesker报告书》中提到的关于Ada一些线索。



Krauser: What's the news on our friend Leon?

Krauser：我们的朋友Leon有什么新消息吗？

Ada: He's not making it easy. The sample?

Ada：他正在努力……样本呢？

Krauser: Saddler's got it. It seems he's sniffed out our little game.

Krauser：沙德勒把它拿去了。看起来他对我们的计划有所察觉。

Ada: Perfect.

Ada：棒极了。

Krauser: Just so we understand each other clearly, I don't trust you, nor does Wesker. If you try to do anything clever I will kill you.

Krauser：让我们开门见地说：我不信任你，Wesker也一样。如果你打算耍什么小聪明的话，我会干掉你。

Ada: Is that so? You know, I met Wesker long before you.

Ada：是么？你知道，我跟Wesker的时间比你长。

Krauser: We'll see soon enough if you did.

Krauser：那就走着瞧吧。

Ada: Yeah, we'll see.

Ada：对啊，走着瞧。

Krauser: Heh.

Krauser：呵呵。

Krauser这个人物在《生化危机4》中的刻画并不算成功。无论是他的故事背景还是性格个性，都显得有些单薄。不过在《生化危机4》的本篇中，Ada并没有和Wesker的直接对话（在Assignment Ada模式和PS2版新增的"Separate ways"模式中才有关于Wesker的剧情），所以在这一段情节中Krauser就作为Wesker的代表对Ada进行了一番质疑。而Ada的桀骜性格也在这里展现了出来。也许是在2代中就已经经历过了生与死的磨练，Ada不再是那个只能听命于人的特工了。面对Krauser的质疑，Ada不卑不亢地予以了还击。不过，在这里也从侧面体现出了Wesker这个系列中最大的反派角色的可怕之处。在与Krauser的对峙中，Ada还是不得不以Wesker作为挡箭牌。

Ada: Sorry Leon, hand it over.

Ada：对不起，Leon，把样本给我。

Leon: Ada, you do know what this is.

Leon：Ada，你知道这东西的可怕。

（Ada从屋顶的边缘跳上了一架来接应自己的直升飞机）

Ada: Don't worry. I'll take good care of it.

Ada：别担心，我会好好照看它的。

Leon: Ada!

Leon：Ada!

Ada: Gotta go. If I were you, I'd get off this island too.

Ada：我得走了。如果我是你，我也会赶快离开这个小岛。

（Ada按下了炸弹的按钮）

Leon: She really pushed it.

Leon：她真的按下去了。

Ada: Here, catch. Better get a move on. See you around.

Ada：来，接着。你最好赶快跑。再见。

（Leon看着手中的钥匙链）

Leon: Very cute.

Leon：真可爱。

游戏的结局其实并不出人意料。虽然看起来老套了一些，但是为了《生化危机》的故事继续延续下去，这也是唯一的结束方式了吧。其实Ada对于Leon的感情并没有人会怀疑，在游戏过程中的很多剧情细节中都一再证实了这一点。但是最终Ada仍然是"酷酷"地离Leon而去。病毒样本的去向、Wesker与"STARS"成员的恩怨，都只能留待"下回分解"了。而最后Ada给Leon留下的小熊钥匙环，可以说是一种象征——尽管现在还有诸多的疑团没有解开，但相信未来终究会是美好的！ □文/许莱

开往春天的地铁

自从2002年那个寂静的冬夜之后已经有无数人在北京的地铁站中见到过常萧肌肉发达的身影。从一号线到八通线，从土桥到苹果园，常萧无处不在。每一次，他走进地铁站台的入口，就像走进了一个更加纯净、更加真实的世界。

第一次见到常萧是在三年前的那个夏末秋初，那个时候，我们都是像夏花一般灿烂的大一新生，从五湖四海的故乡中纷纷将自己连根拔起，滚到了北京，滚到了海淀的某座象牙塔之中，开始了自己鸡飞狗跳的大学生涯。

西北汉子就是在这时走进3028的，他表情肃穆地站在寝室门口，头顶门框，虎背熊腰……总之，如果往他身上抹上一层水泥，他便完全有能力去COSPLAY旺达与巨像中的石像BOSS。

没有熟识的漂亮姑娘、没有电脑、没有电视、也没有游戏机……没错，大一时代只能算是大学生活的初级阶段。诚如你所知，对于一干荷尔蒙分泌过剩的雄性大学生来说，这种娱乐设备极度匮乏的生活环境俨然就是人间炼狱。于是百无聊赖之下，我们只好在逼仄的寝室中围坐成一团，海阔天空地大扯其淡，并藉此来消磨大片大片的闲暇时光。

遥想上个世纪八十年代中期，大众偶像费翔同学曾于春晚上放歌曰："你未曾见过我，我未曾见过你，年轻的朋友在一起，比什么都快乐。"眨眼之间，十余年的时间已经像水一之久的大学新生聚在一起，自然要将万恶的高考制度控诉到底。然而高中生活毕竟也就那么点破事儿，所谓的"做也做不完的习题"和"接踵摩肩的考试"这样的话题，说多了，也便没有了技术含量。于是在一个阳光灿烂的下午，当我们寝室的谈话节目又一次提前陷入了垃圾时间的时候，原来一直在茶话会上默默无闻的西北汉子常萧便突然开了口，而这一开口，便是猛料——"高二那年，我曾经将三个平均身高一米八以上的混混儿打进了医院，并让他们在那里度过了三个星期的美好时光……"常萧操练着不甚标准的普通话对我们说道，语气平静、表情淡然。于是只是一瞬之间，刚刚还充满喋喋不休聒噪的寝室在瞬间就变身成了寂静岭。我们呆呆地注视着他大臂上那块蔚为大观的肱二头肌，面面相觑，呆若木鸡。在后来的日子里，人间凶器常萧同学依然兴致勃勃地向我们介绍着他生命不息，殴斗不止的花样年华。这些故事虽然有着截然不同的故事情节，但却都有着一个相同的结局——"感谢游戏厅，感谢那个游戏公司（也就是天尊CAPCOM），感谢快打旋风。正是因为有了它们，我才得以拥有这一段如此彪悍的青春回忆。"并非游戏爱好者的常萧如是说道，双眼中闪动着一丝虔诚的光芒。

的确，生于八十年代的玩家是幸福的。我们的父辈还在滚铁环抽陀螺的年纪，我们却已能够来到街机厅这个伊甸园中，尽情享受由科技进步而带来的欢娱。不过话又说回来，其实传说中的街机厅也不过如此，由于挑战者SNK在当时还没有横空出世，因而CAPCOM的游戏便理所当然地占据了街机厅里的半壁江山。那个时候，《街霸II》、《吞食天地》、《名将》等等机台前总是挤满了密密麻麻汹涌的人群，面对这般疯狂的景象，恐怕就连一只苍蝇都要感叹自己的身材过于臃肿。是时，年仅六周岁的常萧同学第一次走进了街机厅，由于那时的他还未曾像现在这样生得人高马大、肌肉发达，于是自然没有实力挤到这些热门的游戏机台前去玩个痛快。无奈之下，他只好退而求其次，默默踱到已经不那么与时俱进的《快打旋风》的机台前，从口袋里摸出一枚孤苦伶仃的铜币，而后便将它扔进了那黑洞洞的投币口。

那些由零和一构成的正义之师与不良青年，那些由冰冷的美工程序涂抹出的颓败场景，还有那个足够老套的英雄救美的情节，这一切的一切，都令六岁的常萧在人机互动的过程中，收获了一种叫做震撼的感觉。"我一定要成为像小红人（官方给出的学名是凯）这样的打架高手，除暴安良！"常萧幼小的心灵中，猛然间便萌生出了如此一种高尚的道德情操。

时光似水流去，又是许多年过去了，西北汉子常萧多年前那民风淳朴的梦想，现如今也有百分之五十得到了实现：他的确变成了一个如假包换的打架高手，至于说到"除暴安良"么，还是不提也罢——他本身就是学校里最负盛名的小流氓，天天流窜于个个班级间收取"保护费"，且隔三岔五便要与其它学校里著名的古惑仔大搞真人快打……环境决定命运，曾经如此天真善良的孩子竟能沦丧到这般田地，不禁让人哀叹世风日下，人心不古。

然而，快打旋风带给常萧的，不仅仅是一段彪悍的江湖往事。除此之外，还有一份模模糊糊的憧憬。

"快打旋风的第二关是在地铁里打的，整个场景都是颤颤微微、晃晃悠悠的，那感觉，真是太爽了！"某一天熄灯之后，常萧又在喋喋不休地念叨他和快打旋风的那点破事儿，时不时还要感情饱满地加上几句感叹曰："啊，地铁！地铁！"那个时候，我不幸罹患重感冒，正躺在摇摇欲坠的木板床上生不如死，而常萧这厮马不停蹄的唠叨让我无法入睡，弄得我很想跳起来与他单挑。然而仔细一想，我的肌肉还没有他发达，何况我还拖着重病之躯体……于是自己只好作罢，把头蒙进厚重的棉被中，继续听着那活力四射的口号在耳边回荡——"啊，地铁！地铁！"

距这个激情澎湃的夜晚一个星期之后，常萧终于见到了真的地铁。

那是我们寝室第一次集体离开校园去逛街，夜幕降临，华灯初上，我们走进蔓延至地下的地铁口，将王府井的喧嚣与霓虹甩在了身后。流浪歌手坐在狭长台阶上弹着吉他，忧伤的歌声就像我们头顶冰凉的月光。我们乘着月色走向地铁站台，并时刻准备着，用手中的三枚硬币换来一次廉价的奇幻旅程。

我们挤在人群中等车，听任麻木与烦躁在我们的脸上慢慢地生根发芽。然而在这时，常萧却表现出了一种令人匪夷所思的兴奋，他仔细打量着每一个与他擦身而过的路人，仿佛这些人都是水陆两栖的大熊猫。美国诗人庞德有著名诗篇《地铁车站》曰："这几张脸在人群中幻景般闪现，湿漉漉的黑树枝上花瓣数点。"常萧就这样注视着这些从人群中闪过的花样脸庞，满脸傻笑，兴致勃勃。



这种在公众场合打量路人的行为无疑是土鳖的，宿舍中来自江苏的孱弱青年侯放无疑已经感受到了周围人群投来的异样目光，于是便在常萧身边大声咳嗽了两声，企图将他从愣神儿的泥潭中打捞上来。然而常萧的注视是如此的全神贯注，尽管侯放的咳嗽声已经达到了惊世骇俗的音量，他却依然熟视无睹，生命不息，注视不止。

一段昏昏欲睡的旅程之后，我们重新回归了地面。在步行返回学校的那一小段路上，常萧始终处于一种兴奋的状态中，他兴奋地说着一些不知所云的话，兴奋地唱着一些不知所云的歌。他是那么的快乐，快乐得像个疯子。

"得算是见着地铁了，遂了丫多年的心愿啊，这么乐呵乐呵也好，要不回头再给丫憋坏了。"北京爷们儿许渊小声对我耳语道，让我鸡啄米似地一阵点头。

后来事情的发展实在是有些出乎我们的意料，自从那个冬夜的地铁短途旅行之后，常萧便似乎是患了地铁依赖症。平日里没课的时候，他通常会跑去地铁站，花上三块钱，一呆就是大半天。到了后来，即使是在有课的时候，常萧也会跑去地铁站，花上三块钱，一呆就是一整天……一句话，他不是在地铁站，就是在通往地铁站的路上。我们不只一次问过他为何会如此热衷于地铁旅行，可是他却只是神秘地露出一个微笑，什么都不肯说。

起初，我们一致认为常萧之所以会在地铁中进行无尽的游荡，应当是因为他被不明鬼怪附了身。于是来自江苏的孱弱青年侯放便咳嗽两声，一本正经地提议不妨取鲜血一盆泼向常萧，藉此以达到恶灵退散的和谐效果。然而值得顾虑的是，这若是没有使其恢复清醒，反而弄脏了他那件价格不菲的名牌冲锋衣的话……上文中我已经说过，常萧同学拳大如斗，若是被这样的拳头砸在身上，感觉一定会很不爽。于是痛定思痛之下，我们只好放弃了拯救西北汉子的朴素阶级愿望，听任其在北京广袤的地铁版图中东奔西走，四处流窜。常萧在地铁站中的游荡，后来又坚持了将近一年之久。当我们渐渐开始在学校附近的网吧与游戏店中尽享欢娱时光的时候，常萧同学也开始在每一个陌生的站台前流连忘返；当我们在令人抓狂的迷宫中打怪升级的时候，常萧同学也在错综复杂的地铁世界中不停地探索着。每个人都有自己的生活态度，而整个人生恰恰就像是一座没有出口的迷宫，我们在其中游荡，期望能在下一个转角处，找到属于自己的快乐宝藏。谁都没有想到，最终将常萧从地铁站中拽出来的，竟是一场叫做SARS的灾难。

当时，我们来到这所大学已有将近一年的光景，但却从来没有在校园中经历过如此鸡飞狗跳的场面。是时，广大莘莘学子全都诚惶诚恐，纷纷将自己埋藏在巨大而雪白的口罩后面，每天早上都会捧起装满苦涩中药的大碗一饮而尽，真是精神可嘉。当然，如此草木皆兵的人不仅是学生，就连那些平日里毫无警觉，听任各种行迹可疑的猥琐男任意进出校园的保安突然也换上了一副不苟言笑的表情。他们面对任何一个试图进入校园的人员呈嗷嗷待哺状，扑上去便要查看学生证或者工作证，而后便会拿出一杆形似手枪实则是体温计的玩意儿在来者的脑袋上左三圈、右三圈地晃动许久，若毫无异常的话，这才脖子扭扭，屁股扭扭地挥手放行。后来SARS肆虐的情况似乎很是不容乐观，于是那帮校领导碰了碰头之后便决定像其它高校那样干脆封了校。因此，在某一天的清晨，学校的两个大门就闪烁着红灯，嚎叫着将校园内外分隔成了两个世界，从睡梦中醒来的众学子刚一睁眼，便被宣告失去了人身自由。

西北汉子被一道铁栅栏阻隔在了地铁站台之外，在这段混沌的时间里，离开了

地铁站台的常萧，就像是一头离开了热带雨林的猩猩一般萎靡不振。然而世界就是这样幽默，当常萧每天都在忧伤似水的同时，寝室中另外几个人渣却没有丝毫要进行人文关怀的意思——北京款爷许渊很有远见地预测到了学校将遭封印的这个惨淡事实，于是发了发狠，甩出一叠人民币换来了一台黑色的GBA SP。有了游戏滋润的人渣们在瞬间便变得宠辱皆忘，面对GBA版幻想传说的诱惑，大家自然都把持不住，于是纷纷围坐在许渊的四周，聚拢目光紧盯着那片通仄的屏幕，每个人都宛若注视着真理的亚里士多德。这个时候，西北汉子就躺在自己一片狼藉的床板上，以四十五度角惆怅地望着寝室惨白的天花板，沉默地回忆着自己在地铁站台内游荡的美好往事。

人心惶惶的几个月一晃而过，混蛋的SARS病毒在炎炎夏日的高温炙烤下节节败退，俨然已无能力再猖狂地兴风作浪。于是，冷清了多时的校园此时也开始渐渐欣欣向荣起来，学子们的口罩背后开始渐渐被微笑填满，每个人都在憧憬着非典之后的美好生活——“我专去人多的地儿，我去天安门广场，我站在人堆儿里看升旗，我去地下商场，哪天花板矮我去哪呆着，哪空气少我去哪呆着……”然而这一系列美好的景象并没有给3028带来多少欢乐，就像当时SARS来袭学校封校也没有给3028带来多少哀伤一样。我们几个人似乎一直都是局外人，只懂得躲进小屋成一统，围在一台GBA旁，管它春夏与秋冬。

学校解封的那一天，数不清的学生早已闻讯聚集在了学校的两个大门处，脸上挂着近乎狂喜的表情，人群里还时不时会有人模仿美国性感男人梅尔·吉普森吼上一句：“Freedom!”，场面甚是宏伟。

而我以为会期待着重返地铁站台的西北汉子却不在这喧嚣的人群之中，他静静地站在5071寂静的阳台上，静静地看着楼下疯狂的一幕。我有些疑惑，于是走到他身旁，问：“怎么了常萧，干吗不跟他们一起等待学校解禁啊？”

“我为什么要跟他们在那儿傻乎乎地等呢？”常萧反问我道，将我搞得一头雾水。

“哎……这个，你不是又能回到地铁站台了么？”我说。

“哦”，西北汉子腼腆地笑了笑，“这没什么。”

“怎么，已经在地铁里游荡烦了？”

“不是，只是突然明白了一些事。”他说。

“哦？”常萧的这句话引起了我的好奇心。

“地铁让我着迷，就像几年以前暴力让我着迷一样。”他耸了耸肩，“当然，也和游戏让你们如此着迷是一个道理。”

“所以呢？”我引诱着他继续说下去。

“内心的安稳不是我想要的，我喜欢英雄主义和陌生人的脸。”他说，“以前每次打架的时候，我都会幻想自己是一个英雄，是为了全人类正义的事业在与邪恶势力搏斗……”说到这里，他不好意思地笑了笑。

“继续继续。”我催促他将故事讲完。

“一年前的那次地铁之旅是我兴趣的转折点。”常萧抬起头，陷入了一片回忆之中，“原本我只是想看看真实的地铁是否和快打旋风中的一样。

然而，等我真正来到地铁站台的时候，我才突然发现，吸引我的，并不是地铁，而是地铁中匆匆而过的行人们。”“为什么？”“我喜欢从他们的神情中猜想他们每一个人的身份，每一个人的故事，并从中得到许多的乐趣。”他笑着说道，“也许你会觉得这是个变态的爱好，但我确实为这个过程着迷。我每天都会跑去地铁站，在不同的车站上车和下车，盼望着能够遇到更多的陌生人和更多的故事。”

“那你干吗不坐公交车去邂逅你的陌生人和故事呢？毕竟那样还能见着点儿太阳。”我说。

“咳，你傻啊，公交车可是按站计价的。而地铁对于我就实惠多了，三块钱，畅游大北京！”常萧说，“学经济的，连个理财的思想都没有可怎么成。”而后我们谁都没有再说话，就这样彼此沉默了下来，望着楼下校门口那群黑压压的人群，我心中突然感慨万千——没错，常萧根本就不是什么怪人，每一个住在3028的少年都是这样，单纯地在纷繁的城市中演绎着自己的英雄情怀和好奇心。我们在游戏中扮演假象中的救世主和英雄，在一个个美丽的虚幻场景中邂逅陌生的NPC和剧情关键人物，而常萧不过是在现实的世界中，做着和我们相同的事情，这一切，又有什么值得奇怪的呢。

也许每一场青春都会落幕，也许我们的幻想和好奇心都会被逐渐忙碌起来的生命所淹没。然而不管怎样，我们毕竟年轻过，我们毕竟为了心中的某个想法而疯狂过，而这，已经足够了。

楼下的校门就在我们漫长的沉默中缓缓地开启了，挤在校门口的人群沸腾了，他们像一匹匹快乐的小马，冲出了校园，来到了外面广袤而神奇的花花世界中。

□文/风印

后来

在这座北方直辖市里分布着无数叫做厅的地方。所谓厅，一种是里面摆着街机，而由于街机的体积比家用游戏机大很多，所以被称做大型游戏机，因此里面摆着街机的厅也被简称为“大型”。现在的“大型”基本上都被拉面馆所取代，幸免变成拉面的则大多成了赌博场所。至于另一种厅，是提供家用机游戏的，可是它们并不叫“小型”，还是叫做厅。那一年我和林小虎出入的就是后者——厅。

那年的春天阳光显得格外美好，我也在高考复读班过着又寂寞又美好的生活。林小虎那时整日在课上捧着个叫做GBA SP的东西，每次看他玩的都是超级Mario。我笑他玩的东西太幼稚，他说，这个是重度，你懂个屁啊。林小虎这家伙对被称作重度的游戏总有着一种崇拜之情，尽管他把我手机里的一个动作游戏也称作重度。而我觉得，凡是林小虎玩得不好的游戏他都叫它们重度。

林小虎刚有SP的时候，连修车时都拿出来玩，自称是拉风。我觉得是抽风。我刚到复读班时，看林小虎整天地玩超级Mario，跟他说的第一句话是，你会玩实况足球吗？然后一下课我们就奔赴厅里，我和林小虎就这么认识的。林小虎玩实况足球就像是在玩动作游戏，经常是拿一个中后卫能带多远带多远，而且爱把游戏中所有的假动作像编排过的自由体操一样一气儿做一遍，每当这时，我也不急着抢球，等他的中后卫做马赛回旋一个趔趄不知东南西北时抢下皮球一个直塞形成单刀。往往是我大比分赢过他，他就说，爷下一场要打实用足球啦！

其实林小虎如果打起实用足球来还是很有威力的，我们俩对战实用足球时基本上是胜负平分，而且很难出现大比分。林小虎说这是高手的证据，真正的高手总是能把实况足球玩得很实况，高手之间的对决是很难出现高比分的。我说，你太张扬了，我们离高手还差得远呢。不过值得一提的是，那时每当我和林小虎对战实况足球时，厅里的老板总会放下他手中的三国无双，搬把椅子坐在我俩身后观战，有时候比我们俩还激动，又是拍掌又是大叫的。老板人30多岁，戴个眼镜，干巴瘦，爱玩三国无双，当我跟他玩过一次实况足球后，我觉得也许不是老板爱玩三国无双，而是他的技术只能玩三国无双。老板曾为了跟我和林小虎讨教如何玩好实况足球，主动给我们俩打过小折，足见此人对游戏的执着。

我和林小虎在厅里也遇到过自觉是高手的挑战，结果往往是那些人输得很惨，而老板觉得没看错人，继续以打折为代价时常向我俩讨教实况足球。不过我和林小虎在厅里独霸天下的情况也遭到过威胁。有的人简直就像武侠小说里的关外高手一般叫人琢磨不透。

记得一次对战，有一个哥们儿踢球前把亨利调到阵型的最边上，恨不得直接推到教练席上。比赛一开始我就领教到了这哥们儿旁门左道的厉害：亨利从边路高速带球到角旗杆附近，当时的情况是再按一下前，球就出界，只见这哥们儿一个90度大转身，直奔中路，“入弯”得极其准确，再然后一通连续假射真扣到达门前一脚劲射球入网。我吃了两回这样的亏后，第三回我无奈又出于本能地冒着中路出现大空当的危险叫边后卫提前站在角旗杆上等着亨利，没想到这哥们儿还是选择同样的“入弯”地点，被我防住。后来我发现这哥们儿似乎不会其它进攻手段，每到角旗杆必转身向下，叫我怀疑他GT赛车玩多了。后来我抓住机会进了两球，就这样与他侥幸战平。此君为一世外高手之一。

反正在厅里能够对我和林小虎形成威胁的高人均是不按套路玩实况足球的人，从这些人的踢球风格中不难看出他们其它擅长的游戏。有疑似拳皇高手的，因为其铲球判定极其准确，而且一铲必伤。有疑似战略游戏高手的，调个阵型能有半小时。还有的人按自己性子把门将改打前锋的，还真进过球，而且进了一个就能接连再进球，叫我怀疑他是个RPG迷，门将在他手里能转职长进球经验升级什么的。

再后来我和林小虎都放弃了实况足球这个游戏，因为我们觉得按照“把足球往实况里踢”的理念已经很难再在此地立足了，真有后浪推前浪的感觉，技术也在以千变万化的姿态发展得不成样子。于是我们叫老板另求高人，自己也玩起了三国无双，只是偶尔踢两场实况模拟一下即将举行的某场正式足球比赛。以至于每天早晨到了复读班，我和林小虎都商量，今天是踢球还是砍人，叫别人听了以为我们加入了黑社会什么的。

再再后来，那个厅被警察叔叔摧毁，老板下落不明，各个实况高手也不知道在哪个厅里打拼。而我有了PS2，林小虎买了个XBOX在家苦心钻研美版动作game，落了个满手的重度游戏。

再再再后来，林小虎和我都上了大学，林小虎整日泡在网吧，我有时看看电软，玩不到什么游戏，把GBA上的机战R通关了5、6次。

日子就这样度过，一些事来，一些事去。我们有以前，我们也有后来。

□文/马旭华



混乱法则：打倒罗贝鲁特十团！！

PS2	游戏原名：うえきの法则 倒すぜロベルト十団！！			CERO 全年龄
	BANDAI	7140日元	2006.1.26	
对战格斗	DVD-ROM	日版	1人	46KB

[超级能力忘情热血格斗！]

火野国中学的1年C组的植木耕助从表面是班主任，但实际上是神候补的小林老师那里得到了将垃圾和其他物品转变成树木的能力。这样得到神奇能力的植木和包括小林老师在内的100人被卷入了一场"将世界托付给中学生，持有何种法则改变世界"的战斗中。混乱的战斗虽然有些莫名其妙，但是大家也都是身不由己，为了实现自己的理想，植木必须战斗。也许在战场还会与自己的恩师交手，但一切都是不可避免。在这场战斗中取得胜利的中学生，将得到可以写入自己喜爱技能的"空白之才"。除了变树能力的植木外，拥有将理想转变为现实、将手中物品变为精铁等等令人惊异能力的强敌。为了阻止恶势力得到"空白之才"，植木虽然只是一个中学生，也要在这个世界里全力战斗。


↑超级绿树攻击！按下三角键即可！


↑令人眼前一亮的战斗场景，色彩搭配出众，让玩家看起来很舒服。

←最初遇到的敌人，一副嚣张的嘴脸，同时要面对三个对手。


←场景中的很多物品都可以破坏得到物品。

神奇的超级能力！热血的混乱战斗！

REVIEW FORUM

本作也是一部热播漫画改编的游戏，忠实原著，大量个性主人公登场。主人公的能力各异，特技也让人难以想象，给玩家带来了新的感受。主人公植木的变树能力更让人眼前一亮，发动后会出现一棵巨大的树木将敌人击飞，其他敌人的能力也毫不逊色，还可以将各种才能组合使游戏更为华丽。玩家享受的格斗绝对热血华丽，爽快感和惊奇感不断。

本作是一款格斗游戏，但是过于倾向于"混乱"，虽然玩家可以切实感受到打击感，但在格斗中经常要以一敌众，玩家很难做出正确的判断。本作的战斗并不是单线格斗，而是在同一场景中分层，玩家可以移动到各层进行战斗，可是本作的移动却存在一定问题，玩家经常会被场景中的物体卡住，不能自由移动到其他的层面战斗，也经常因此不能对眼前的敌人继续追击。格斗游戏中的连贯性至关重要，因此这也许可以说是本作的最大缺陷。

风靡一时的漫画游戏！

近几年漫画作品正在以令人惊讶的速度被改编成游戏，热播的漫画在极短的时间内便被搬上了主机。而那些长篇的连载漫画则是在播放一部分后便有游戏作品上市。这样做虽然可以抓住时机占领市场，但是却由于在很短的时间内制作成品，有很多细节的部分欠考虑，漫画中表现的优点在游戏上却不一定是优点，因此很难产生出真正的精品，结果大多游戏作品都不能像漫画一样成功，看来漫画改编游戏还需要下些功夫。



ARTONELICO 在世界末日继续咏唱的少女

PS2	游戏原名：アルトネリコ 世界の終わりで詩い続ける少女			CERO 全年龄
	BANPRESTO	7140日元	2006.1.26	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	380KB

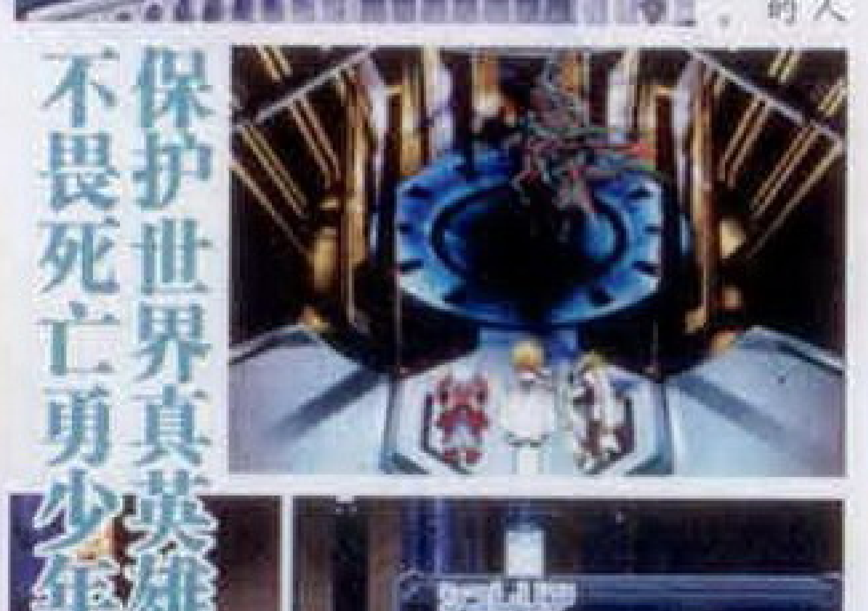
[她一直在为少年咏唱诗歌]

这个世界中只有一座高耸入云的高塔和一块很小的浮游大陆，脚下被死之灵海覆盖，天空也被云海掩盖。在很久以前，这个世界还有天空和大地的时候，人们在艾莱米亚三护神的帮助下，创建了强大的文明。可是现在这块大陆上，因诗神复活而再建理想乡的艾莱米亚教会和计划用科学技术的力量复活文明的大型集团企业"天覇"，由于这两大势力的信念不同，而开始了激烈的争斗。然而神秘的怪物袭击了主人公所在的城市，为了解救城市的危机，主人公驾驶着飞空艇来到了新的世界……



←游戏的最初，热血男主人公所在的城市遭到了怪兽的袭击，主人公立刻前往调查。


↑为了保护女神，主人公逐渐成为一名优秀的骑士。



保护世界真英雄 不畏死亡勇少年



←搭救主人公的神秘少女

REVIEW FORUM

本作的战斗系统非常独特，与普通的角色扮演游戏有很大差别，战斗时不是全部站在一线，而是分为前卫和后卫两线。前卫为了保护后卫的正常释放魔法，甚至要牺牲自己的生命。而后卫则只负责积蓄力量释放魔法，最高级别的魔法可以达到四级。这样的设定将不同职业的不同工作严格划分，职业特性鲜明，玩家必须在考虑到职业因素后，再作出正确的指示。

本作的遇敌设计很有特点，并不是踩地雷式的遇敌，也不能在地图上看到敌人，而是一种半自由式的遇敌方式。在野外地图上前进时，在屏幕的右下会有一条表示遇敌的能量槽，随着时间该槽会不断缩短并且转变颜色，到显示出危险的红色时强行进入战斗。而以后只要不离开大地图再次遇敌，该槽会越来越短，遇敌越来越频繁，该槽为零时则再不会遇敌。这样玩家如果有练级和收集需要则必须不断地多次进出该场景，造成了不必要的麻烦。

保护法师责任重大！

在敌人中还有大量专门以后卫法师为目标的另类敌人，他们甚至可以直接攻击后卫。遭受到攻击的法师则会受到重创，并且一直在咏唱的魔法也会被打断，玩家必须要随时注意好法师的保护工作。长时间游戏后玩家会产生一种责任感，一种保护弱小的正义感，不过也会产生一些烦躁感，战斗中总要束手束脚不能按自己的想法去尽情战斗。虽然法师的攻击力强悍，但相对防御力过低，甚至有被敌人秒杀的可能，因此本作战斗中最重要的就是保护法师。



玫瑰法则

PS2	游戏原名:RULE of ROSE			CERO 15
	SCE	7140日元	2006.1.19	
动作冒险	DVD-ROM	日版	1人	237KB

[SCE的恐怖游戏新挑战]

最近的市场上似乎流行着恐怖游戏的热潮，各主机上几乎都有优秀的作品登场，生化危机这样的经典作品也在NDS上大放光彩。而SCE也不甘示弱，为玩家带来了新的恐怖。游戏为玩家讲述的是一名少女的故事，车厢中灯光昏暗，一只飞蛾在电灯周围上下飞舞，使整个世界显得更为阴森。此时一名奇怪的少年将一本绘画本交给了少女，然后便匆匆的下车，身影消失在昏暗的街道中。少女跟随他一起下车想问个清楚，却没得到回答，而汽车却在此时关上了车门，将少女一个人扔在了诡异黑暗的街道上，只有路边的街灯为少女带来一丝光明。在昏暗的灯光下，少女打开了手中的绘画本，看到了一个诡异的故事，此时远处传来一声声犬吠。在犬吠声透出凄凉和悲哀，少女虽然有些害怕，但依然向声音的源头走去……



←本作的精彩片头，游戏中夠有很深的寓意，玩家在游戏中会体会。

↑从片头可以看出善良少女的性格，喜欢亲近动物。



唤起你心中永恒的感动

↑玫瑰花从中的一对少年!

神秘仪式

←地上蜡烛的火光把少年们映照得更为神秘恐怖……

再次享受日式恐怖感觉

REVIEW FORUM

✓ 本作的恐怖感觉制作得比较细致，细节之处也做了很好的表现，比如游戏开始片头中的飞蛾，在昏黄的灯光下更制造出了诡异恐怖的意境。进入游戏后，发现本作并不仅仅是从视觉上为玩家带来冲击，从声音上也为游戏制造出了恐怖的氛围。有时打开未知房间门时，还会突然出现头戴面具的少年，在这样恐怖的环境中更会让玩家大吃一惊。游戏最初时最为出色，无人的空车与神秘的少年，再加上诡异的绘画本，一下便将玩家拉入了神秘的世界。

✗ 与其他的游戏相比较，感觉本作的游戏画面制作还是有一定欠缺，游戏的场景过于黑暗，把设置调节成最亮也很难看清楚游戏中的场景，甚至连一些道路都看不清楚，玩的时间稍长便会产生强烈的反感。真正的恐怖应该是从多方面来表现，昏暗虽然能带来一定的恐怖和神秘感，但过于黑暗则只能为玩家带来不便，心中产生的烦闷甚至可以使人忘却游戏的恐怖，因而更难将游戏继续进行研究更谈不上体会到游戏独特的乐趣了。

标新立异的独特故事



本作的故事比较奇特，是从一本绘画本引入，以讲故事的形式将玩家逐渐带到游戏中。玫瑰法则的名称很难让玩家联想到恐怖，却为游戏增添了一丝的神秘感觉。少女在游戏一开始便被手中的绘画本带到了神秘的世界，要进行一系列的解谜，要利用到已经得到的各种物品解除一系列的难题，在恐怖的环境中不断探索。可惜本作的画面过于昏暗，会导致很多玩家在简单尝试后便产生了被折磨之感进而放弃，真正能深入游戏的玩家恐怕少之又少。

新机动幻想白之章：青森企鹅传说

PS2	游戏原名 ガンパレ-ドオ ケストラ 白の章-青森ペンギン传说-			CERO 12
	SCE	7140日元	2006.1.12	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	482KB

[动画系列作品层出不穷!]

这对人类来说是最大的战争。1998年9月，已经压制大陆的幻兽军从九州中部上陆进入日本。面对强大的敌人，日本政府没有低头而是选择了战斗，立刻动员了日本自卫队的全部战力，虽然取得了一定的胜利，但是却丧失了百分之八十的战斗力导致无力再战。而幻兽的实力却没有受到致命的打击，继续向人类发起新的攻击。因此日本政府决定强制招募少年士兵，从十四岁到十七岁的少年全部成为士兵。虽然他们还是未成年人，但是生在这个混乱的时代，就要用自己的双手保卫自己的国家，为了本土的防卫，这数十万少年被投入熊本要塞，在这里接受着艰苦的训练……

←进入教室后可以选择自己的学习时间，建议选择最长时间。



忠实原著



←军事院校教师的她并不严厉，深受学生爱戴。

用激情热血重建新世界

↑教室的场景唤起了玩家儿时记忆。



↑通过努力的学习，主人公的能力自动提高。

出生忘死战斗 认认真真学习

REVIEW FORUM

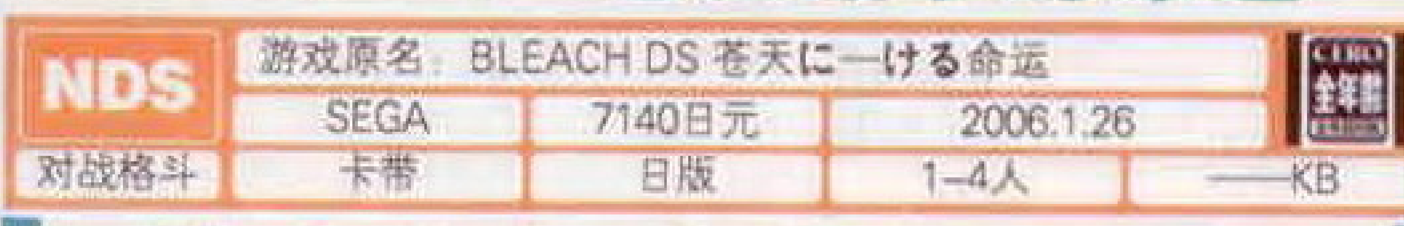
✓ 登场主人公众多可以说是本作的一大特色，在刚一开始游戏时，便有多名主人公供玩家选择。他们都有各自的性格和特点，伴随着游戏进行玩家可以感受到他们各自的特性。如果想体验到全部的故事，玩家则要拿出大量时间一一尝试。每名主人公与其他人的关系也不相同，玩家也能在游戏中亲身体会到制作人的苦心。在整个动画中并不是将所有人物都是主角，而在本作中，玩家则可以自由的让自己喜欢的配角成为主角。

✗ 在现在制作精美、日渐华丽的游戏市场上，本作的游戏画面实在是不敢恭维，甚至会认为并不是流行主机上的作品，尤其是主人公的造型，人物的体型相当古怪，行动起来更是僵硬异常。虽说游戏中最重要的应该是游戏性，但是如果连主人公让人一看便产生反感也太不应该。看完了人物的动作和整体外表后，恐怕玩家很难把自己操纵的主人公与自己联系起来，不能一下就吸引住玩家，缺少了那种投入感，因此也许很少有人能长时间将游戏进行。

经久不衰的校园故事



本系列的作品非常忠实原著，连游戏的名称与小说一样分为绿之章、青之章和白之章。依然是挖掘不尽的日本校园题材，玩家要一边进行剧情一边驾驶机体战斗。校园题材一直是日本游戏的特色，在这个小世界里会发生各种各样新奇的故事，更可以贴近与玩家的距离。而能引起玩家的共鸣则需要游戏的制作人必须深入生活，不是简单的拍脑袋便能制作出优秀的作品，而这也许正是校园题材游戏能经久不衰的原因之一。



BleachDS·苍天给予的命运

NDS	游戏原名：BLEACH DS 苍天に一ける命运			
	SEGA	7140日元	2006.1.26	
对战格斗	卡带	日版	1-4人	——KB

[掌上人气大混战始动！]

死神是如今日本正当红的武斗热血动漫，被改编成为游戏也是理所应当的事情。仔细观看了开发团队和代理发行公司之后则不敢小窥。本次NDS的这款“苍天给予的命运”是SEGA负责发行，由动作游戏制作金牌公司“TREASURE”进行开发，质量自然得到保证。实际上，“死神BLEACH”与SEGA已经有过一次亲密合作，第一次的SSEGAXBLEACH PROJECT计划是GBA平台上的“BLEACH ADVANCE被染红的尸魂界”。而本次是财宝公司制作的格斗作品，沿袭了财宝公司双线战斗模式的传统。战斗操作感非常好，无论地面连携或空中连携都非常流畅。游戏更可以支持二对二或一对三的战斗，突出了财宝公司这个双线格斗架构的优势。死神BLEACH这个漫画作品最大的过人之处便是塑造了众多的大人气漫画形象。如今这些大人气角色会聚到NDS平台进行一次武斗会，还是相当有吸引力的。作品活用了NDS特有的触摸屏特性，让技巧的发动更为简化，突出了智慧与战术大于技巧的制作理念，非常具有突破性。



←游戏的对战模式众多，自然也有！ON3这样的极限大混战，难度很高哦！

死神之间的混战！原作的角色魅力！



一技巧发动的瞬间，画面效果具大魄力！



↑nds通讯功能能够实现2ON 2的配合战。

经典之战斗在掌上重现

REVIEW FORUM

✓ 作品出自名门，又有当年“魔强统一战”这样的名作指路，素质自然不能差到哪里去。原作中各个人气角色的招数气势十足，角色造型个性明显，本身就已经为这款格斗作品打好了制作基础。在游戏中角色技巧繁多，必杀发动气势十足，例如朽木白哉这样的大人气角色一动一静之间都气势十足。角色的“万解”终结技效果就更为惊人，威力十足不说，效果完全忠实原著，观赏性满点。

✗ 漫画创造出的人气角色众多，且能力参差不齐，放到游戏中就更难以调整角色的能力平衡。虽然是财宝这样的动作名家出手，但本作仍然比较明显的出现了角色不平衡的缺点。某些角色的技巧判定强大的近似乎怪异。在我们之间的对局中甚至出现了禁止使用朽木白哉这样的规定，原因就在于其连锁COMBO威力过于惊人，且技巧判定霸道之极，加上全屏锁定的超杀判定更是让人防不胜防。不过对于一款偶像剧般的格斗作品我们也不能要求太过苛刻。

人气角色大混战



近年如同死神BLEACH这样的热血武斗漫画层出不穷，但“死神BLEACH”仍旧能够引发这么高的人气很大程度上在于角色刻画的成功，这不仅仅包括主人公（主人公黑崎甚至有些逊色），更在于出场角色鲜明的角色性格与武斗技巧。这样的一款作品如果不做成格斗游戏怕也太可惜了。而财宝公司的双线大混战似乎与这个作品是那么的贴合，人气角色的大混战对于死神迷来说有着惊人的吸引力。更何况作品并非花瓶，财宝的动作游戏制作水平可不是盖的！

圣堂骑士团2

XBOX	游戏原名：Knights Of The Temple 2			
	ATARI	49.99美元	2006.01.12	
ARPG	DVD-ROM	美版	1人	9格

[荣誉即吾命的骑士之风]

作品讲述了主人公孤军奋斗，与黑暗之力相对抗，颠覆暗黑统治之力，并最终将暗黑君主击败的的故事。作品是典型欧美动作RPG类型，由于xbox强大的硬件能力给予了本作出色的画面质感与全3D的游戏动作环境。主人公作为圣堂骑士，不但拥有很强的近战能力，而且能够在武器使用时发动一定的圣光之力，技巧发动时效果惊人，打击感出色。与欧美骑士团游戏的历史相同。主人公可以使用众多骑士专用武器，包括盾、单手剑、双手剑等等，并能不断丰富装备。



为信念而战的孤胆英雄

一为游戏中的装备更换界面还是非常简单亲切的。



战斗前的宁静

←在游戏中这样的NPC层出不穷，信息获取工作量极大。

一找到任务给予人，而完成任务需要更多信息探索

←在战斗中逐渐成长后，可以随玩家的喜好进行分支培养。

传统的升级界面

REVIEW FORUM

✓ 本作的内容非常丰富，虽然没有同类架空中世纪奇幻风格的游戏（如冰风谷等）知名，但圣堂骑士团2在谜题放置，画面渲染气氛凝造，整体动作感等多方面都制作得非常用心。在装备界面中我们可以感受到传统欧美ARPG道具装备组合的亲切，在游戏中也能够发觉欧美动作RPG进行全3D进化后的惊人气魄。游戏的探索性非常好，地图铺设非常广阔，任务难度设置的也比较合理。

✗ 虽然游戏本身画面，以及操作感都属上乘，但作为亚洲玩家进行这样繁杂的动作RPG探索难免疲惫。本作由于地图广阔，探索区域非常庞大，为了找到所有的任务给予人，必须要在各个地点中不断搜索。游戏的城域地图必须依靠探索才能找出，由于操作界面的复杂，找到地图后每一次参考行动都要重复几个操作步骤的设定很容易让玩家烦躁。游戏本身出现了很多很苛刻的操作设定，例如机关发动点的位置设定非常古怪等等也让笔者不满。

探索解谜与战斗



欧美动作RPG有一个通病，那就是地图铺展极为庞大，且谜题层出不穷。如果您把本作当成一款有RPG风格的3D动作游戏那可就错了，虽然在游戏中动作成分（包括地图探索，战斗等等）占据了游戏很大一部分内容，但游戏中更为重要的是不断在所在区域获得信息，找到固定的任务给予对象并将任务一一完成。这是游戏不断向前进展的唯一出路。由于游戏的场景非常庞大，且开始游戏时的三大地点风格各不相同。道具收集与任务探索难度非常高。

PRESENT

动漫游戏周边
期期好礼不断
精彩礼品赠送70名

第一时间仔细阅读《电软》
填写回函卡就会赢得好运



最速时间购买电软 ▶▶▶



填写当期回函卡 ▶▶▶



在截止期前寄出 ▶▶▶

就有可能领取幸运奖品

本期抽奖截止时间 3月10日

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

① 名侦探柯南可动玩偶



1名

② 樱桃小丸子不倒翁



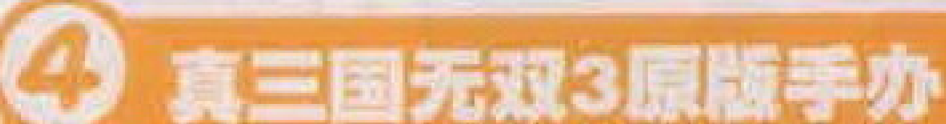
5名

③ 猎人金属挂饰

12名

（随机获取任意一款）

④ 真三国无双3原版手办





2名

（随机获取任意一款）

⑤ 火影忍者忍具钥匙扣



30名

（随机获取任意一款）

⑥ 幽游白书随意扣



20名

（随机获取任意一款）

174期中奖名单

1等奖： 河北省/李超、山东省/胡晓伟

2等奖： 陕西省/刘爽、安徽省/俞江明

3等奖： 河南省/葛晗、山东省/邵荣、北京市/李响、上海市/顾晓峰、湖北省/杨璐、北京市/康旭、河南省/贾威、河北省/赵政雄、黑龙江省/孔德明、辽宁省/曲岩、吉林省/于洋、北京市/龚一田、江西省/朱诗悦、北京市/王弈、北京市/张歆

4等奖： 北京市/李辰、北京市/宋雨、北京市/曲超、黑龙江省/刘丛礼、河北省/徐向春

5等奖： 上海市/赵佶、上海市/赵毅、北京市/王涛、广东省/钟承通、上海市/张力毅、北京市/曹盈、天津市/尤佳、四川省/付竣、河北省/李磊、山西省/张宏

6等奖： 天津市/张博群、上海市/张冰清、辽宁省/李茜、北京市/汤海达、北京市/丁硕、江苏省/顾伟、天津市/金华、辽宁省/刘明、山东省/李祺、河北省/黄建军、吉林省/杨迅、安徽省/张筱为、广东省/谢新、江苏省/尤晓逸、福建省/陈远桥、山东省/吕毅、吉林省/刘吉力、河北省/赵子明、贵州省/黎睿、河南省/唐磊、辽宁省/徐长鑫、广西/黄信、安徽省/焦小虎、广东省/陈铭豪、黑龙江省/黄天祥、湖北省/徐浩、河南省/张尧、安徽省/宋硕、广东省/廖瑜、云南省/李泓达、北京市/胡贵强、辽宁省/李鑫

7等奖： 广西/王剑、天津市/王宗泽、黑龙江省/关靖华、甘肃省/秦龙、山东省/周凯宇、福建省/郭持恒、河南省/班薛寒、辽宁省/杨鹏巍、浙江省/梁震军、广西/郑伟超、江苏省/于振兴、辽宁省/刘晓纯、辽宁省/顾波、辽宁省/于明旭

中国电玩榜中奖名单

随身玩偶多罗玩偶： 云南省/白伟、重庆市/谢黎

火影忍者大钱包： 重庆市/王冬、云南省/岳云翔、天津市/杨雨生、广东省/刘辉明、浙江省/陈佳、上海市/贝峰、上海市/吴春海、贵州省/韩于韬、江苏省/徐焕、广西/张润祥

网王/火影冬日围巾套装： 辽宁省/张鸿宁、天津市/郑勇、四川省/罗毅、四川省/姚嘉成、北京市/牛亮



新鬼武者不愧一个"新"字，流程的推进方式、作战的主导思想、技术的细节要求……等等方面都做出了重大的调整，或者说，改变。要说给我们以最大熟悉感的，恐怕就是这个依然未变的征讨幻魔的世界观了。

稻船敬二其实是个实在人，他说鬼武者在三代已经"完结"，现在看来当非虚言。新的鬼武者已经是有相当决裂性的新作品，以至于一些系列老玩家都不能接受，或者是有所诟病。

但其实，何妨换个角度去思考和看待，接受改变不是那么难的事。

这次的游戏类型，俨然已经变成了RPG+ACT+AVG，喜欢在一款游戏上投资大量时间的玩家要高兴了，这个作品显然给了他们很大的发挥空间。比起之前的系列作品来，新作在故事讲述以及人物性格塑造方面明显有了大幅提高，令人投入感倍增。

□文/七曜逆鳞者　□责/唯夜

PS2	本刊译名：新鬼武者・梦之黎明				CERO 15
	CAPCOM	7329日元	2006.1.26		
动作冒险	双DVD-ROM	日版	1人	310KB	

基本操作			
○	调查，确定	R2	发动各人特有的奥义技巧
×	吸魂，取消	L1	防御
□	攻击	L2	切换当前控制人物
△	鬼战术，按住可蓄力（要求一定武器等级）	L1+左摇杆	回避移动
		R1+右摇杆	切换锁定目标
左摇杆	人物移动	R1+○	足蹴
右摇杆	调整视角	L3+R3	鬼觉醒
十字键	切换对同伴的指令	START	调出菜单
R1	锁定目标并进入架构状态	SELECT	显示地图

一闪系统

一闪是鬼武者系列的最大精髓，以往绝大情况下可以一击毙命的一闪，在本作中被弱化了，是有着具体攻击力的，只要敌人血量够多或者防御够高，就不会被一下闪死，甚至能挨好多下。注意本作中每次一闪最多只能打倒一名敌人（就是说还有闪空的情况），之前那种同时砍到数名敌人的情况是不会发生的——当然了，这也变相提升了连闪的可能次数。



↑这次的连锁一闪帅气、实用，并且简便，是攻克百层魔空空间所必须依仗的。

普通一闪，最标准的一闪，在敌人攻击的特定时刻按下攻击键就能发动，相对来说是风险最高，同时也是回报最大的一闪——其攻击力以及所得魂的种类和数量都是最多的。

弹一闪，在敌人攻击的瞬间先按L1防御，成功之后，敌人会被弹出硬直并出现一闪判定，此时再按攻击键就能发动。弹一闪即便失败也有防御的可能，所以安全性高于普通一闪，但相对的，其攻击力和魂的回报也都会少些。

崩一闪，本作新出现的一闪种类，其特点就是人物可以主动发出一闪，不必等待敌人的攻击，打开局面的最佳手段。有些敌人会主动防御，这时可以利用足蹴（R1+○）造成它们防御崩坏后立即按下攻击键就可发动。另一种崩一闪（又有说法将其独立称为鬼一闪，但总之是属于主动一闪的范畴）则是绝大部分时间内的杀敌利器——对敌发动Lv1鬼战术后，立刻按下攻击键，就可以接上一闪，然后再结合连锁一闪，就能轻松游弋于百层魔空空间中。此方法对所有有受创硬直的敌人都管用，包括绝大部分BOSS，只有部分敌人需要破甲后才会出现受创硬直。注意必须是Lv1的鬼战术，还有就是，鬼战术本身直接把敌人打死了当然也不行；此外对BOSS使用时，对距离的要求比对杂兵时严格得多——我们必须要站得很近才可以接上一闪。

连锁一闪，在任何种类的一闪发动后连点攻击键，只要距离允许，人物就会闪遍所有可能攻击到的敌人，集实用度与爽快感于一身的终极攻击。不过与之前作品不同的是，一次连锁一闪的过程中每个目标最多只会被闪一下，不会被反复攻击。

协力一闪，在成功发动一闪后，立刻用L2切换同伴，再瞬间按下攻击键，就能发动协力一闪。此种连闪对当时同伴的站位、所处状态有着进一步要求，难度较高，需要熟练操作，其最大优点在于可以扩大连闪的攻击范围，是厂商对从者系统的进一步完善。

鬼武侠

所谓"鬼武侠"，也就是穿插于游戏流程中的即时任务，一些鬼武侠是在通关进程中一定会发生的，还有一些则需要重返以前的场景后才可能遇到。本作一共有30个鬼武侠，分别有其特定的完成条件，例如消灭敌人、吸魂、使出某个特定招式若干次等等，触发鬼武侠的时候会提示当前任务的目的和限时，需要注意。如果限时内未完成任务而"失败"的话，并不会有惩罚；而离开当前场景再返回后，之前的鬼武侠就会"变成"一个黄色光球，接近它可以选择再次挑战，非常方便。



↑在这个画面下注意任务要求的目标和时限。

鬼武侠的实际评价很简单，分为金、银、铜三个级别的"鬼牌"。得到"金鬼"评价可以入手稀有武器或饰品，其它的则是普通饰品、回复道具或合成材料；金鬼评价下的奖励是不能反复拿取的，再次获得金鬼评价后奖品会换掉。

任务达成后虽然会核算多项参数：用时、最高连斩数、总斩数、魂吸收量和被攻击数，但其实绝大部分金牌的达成条件基本就是看时间，只要能保证快速解决问题，金牌是没得跑的。

关于全"鬼武侠"的详细资料，请参照后文。

从者系统

从鬼武者初代开始，系列里一直都有同伴协助战斗和解谜。本次的新鬼武者将这个系统强化派生成了新型的"从者系统"，4名同伴都能直接使用，并且同样拥有自己丰富的专用武器和特技，在游戏中有着不次于主角的地位。同伴们各有所长——不光是体现在战斗中，一些特定谜题也需要特定同伴的专有技巧才可以解开。大部分战斗中，从者与当前控制人物可以随时切换，但一次只能带一名。主角可以在破魔镜处切换出战同伴，我们也可以对从者下达猛攻、追从、待机和特殊4种指令。



↑应该说，大部分情况下，我们给从者下的指令都是"防御"，这是最稳妥的做法了。

猛攻是不顾及自身体力，全力以赴的进攻型指令。追从则是跟随玩家所控制的人物，并肩作战。而待机是从者原地不动防御，并且可以回复一定量的体力。而对于"特殊"来说，每个人的相应行动是不同的：苍鬼是优先吸魂、十兵卫是通过挑衅吸引敌人的攻击和注意力、阿初是远程援护射击、罗伯特是狂战士化、而天海则是为其他角色武器上附加增强攻击力的咒文。

在武器提升到一定级别可以发动Lv3鬼战术的时候，也就同样可以发动合体鬼战术——把鬼战术蓄力到Lv3后按L2键。其攻击范围非常大，在敌人众多，需要简化局面的时候可以考虑使用。此外配合实际战斗时的各种临场情况，把握好时机迅速切换同伴就可以在短时间内造成大伤害，或者形成丰富的连携技。

©CAPCOM Co., Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

鬼觉醒/奥义

每名角色都拥有这两类特殊技能，不过需自剧情第8话完结后才可以使用。

鬼觉醒的发动方式为当心力槽的数值有一半以上时，按下L3和R3。鬼觉醒发动后人物完全无敌，受到任何攻击都没有硬直，体力也会徐徐回复，同时自身攻击力增强。不过注意在这种状态下就无法切换所控制的人物了，而鬼战术在鬼觉醒状态下也会变成其它特殊技。如果角色被KO时心力槽存量足够，其也会自动以鬼觉醒的状态复活。


↑如今的"鬼之力"又上到了一个新的高度。

奥义是同鬼觉醒一起"习得"的角色独有技能，对于5位角色来说，其输入方式都是统一的：单独按R2、前+R2，或者后+R2。不过每人以及不同的输入方式所具有的攻击效果，却是截然不同。注意奥义一般并不能连续随意使用，每次奥义攻击后都要经过一段时间的再蓄积。此外，奥义发动时可以取消收招硬直，实战中要善于用这点弥补破绽。

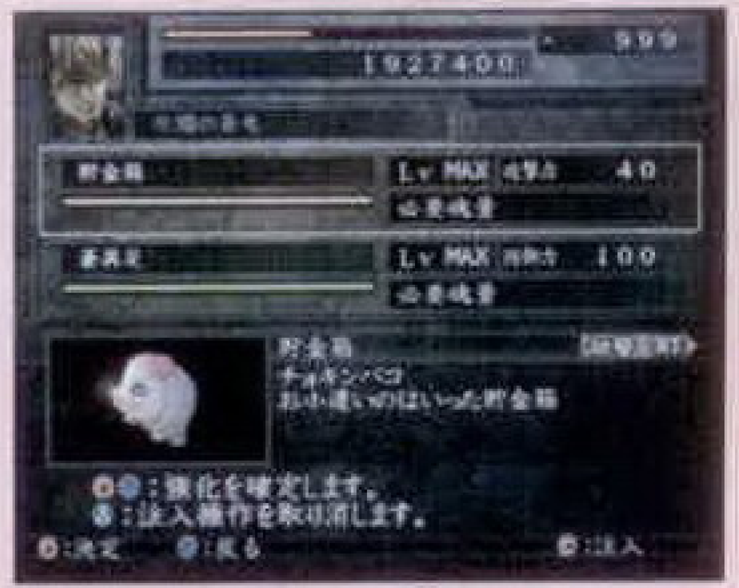
鬼觉醒和奥义的详细解说，将在稍候配合每个人物进行具体说明。



武器系统

不包括5把隐藏恶搞武器的话，游戏图鉴中共收录了5名角色的136把武器，分别是大太刀30把、居合刀30把、火器30把、手甲23件、长柄23把。

武器最高能升到10级，每次升级后都会提升一定的攻击力，并且在一些特定级别可以习得新的鬼战术级别和附加能力——这些游戏都会明确告诉你，非常体贴。不同武器间的连击数、属性、附加能力各不相同。其中需要特别注意的是每种武器有不同的连击数，各自带有不同的属性，武器附加能力的实用程度也大不一样。为武器注魂升级前要衡量这些因素后再决定。



武器的属性共有光、暗、炎、冰、风、地6种，还有部分无属性武器。其中光与暗、炎与冰、风与地是两两相克的，针对属性弱点，选择合理的武器进行攻击，杀伤效果会翻倍。武器的属性同时也决定了鬼战术。本作共有6种鬼战术，每种鬼战术有3个等级，LV1是武器上附带属性进行攻击，LV2是以LV1的形式攻击后，对敌人再进行属性追击，LV3则是LV2的加强型，威力、范围和连击数都提升了，而且表现形式也是最华丽的。个人实践结果，为光属性最实用，其Lv3级鬼战术能发出全屏散射或追踪的光弹，相当强力。注意若是无属性的话，则意味着这把武器没有鬼战术。

升级&吸魂系统

赤魂：升级武器和防具所必需的经验值；黄魂：回复角色的体力；青魂：回复角色的鬼力；紫魂：回复角色的心力。

角色本身通过杀敌直接获取经验值升段，最高100级(称为"极")；而通过给武器和防具注入红魂则可以提升它们的级别。此外，角色每提升一级都会获得一个"技能点"，人物本身各种招式的强化以及新技能的习得，都是要消费这个的。注意后两种升级都需要在破魔镜处进行。

武器种类由于有很大的选择空间，所以需要考虑红魂的投资问题，不过每个人的防具都是不会更换的，最高100级，可以放心升级。

合成系统

在两章之间的处点与同伴对话就可以选择合成，合成可以做出回复道具、饰品和武器。合成本身不受剧情进度或其它条件限制，只要我们有相应材料就可以。每个同伴有着自己的合成可能次数，不过用光了也没关系，只要离开处点再返回就可以恢复。一般来说，除了少数武器外，合成中并没有隐藏着什么特别稀罕的东西，除了用来合成药品省钱之外，更多是为了完成图鉴的需要。

详细的合成列表请参照后文。

其它

对于本作中的解谜宝箱，如果你实在烦了或者懒得解，可以选择"破坏"，一脚将其踹开。只不过这样获得的物品暂时是以"???"的形态存在，当场并不能装备，需要在当前章节结束后，于处点破魔镜的**みの**屋中选择"鉴定"，才会显出它真正的样子——当然了，这是要花钱的。解谜打开与踹开所得的物品是一模一样的。

みの屋中还会出售武器、饰品和道具，前两者的种类以及道具类的可购买数量都会随着游戏进程追加——二周目的时候，所有道具就可以不限量购买了。


←补给能买到，很体贴的设定

"等到樱花再开的时候，请记得我。"

灰烬之苍鬼·结城秀康



在历史上，他是德川家康的次男，母亲是小督局。小督局本是家康的正室濑名姬的侍女。在滨松城内怀孕时，又被濑名姬虐待。秀康后来是被家康的家臣本多重次带到城外抚养长大的。小牧长久手之战议和的时候，他被家康以人质的身分过继成为丰臣秀吉的养子。

本作中的秀康被设定为拥有鬼力的鬼武者，身着苍蓝色盔甲的年轻武士。由于他在日本各地烧毁了大量的幻魔树，从而得了一个"灰烬之苍鬼"的称号。苍鬼的初始武器为双太刀——山河恸哭和血染山河，但在游戏中苍鬼只能使用一把大太刀，净化剑"血染山河"只能作为特殊攻击手段。苍鬼攻击速率相对较慢，但杀伤力强，范围广，一闪距离较远。

大太刀杀伤力强、范围广，以横砍为主，武器连击数为3—5。3连的武器虽然攻击力相对较高，但速度实在慢得过分，大部分时间并不好用；4连的武器是苍鬼的标准装备，各方面都很完备的全能型武器。5连的武器则是杀伤力较弱，但挥动频率快，而且很多件都附带适用于鬼战术的能力。

鬼觉醒——鬼武者变身

苍鬼变成鬼武者时会自动吸魂，此外最特殊的是，只有苍鬼在鬼觉醒中奥义才可以随便出——没有再蓄积时间，不必等待。鬼觉醒状态按△，突飞横斩攻击技"鬼稚ぎ"会替代鬼战术发动。

奥义——净化剑

奥义蓄积完成的时候，苍鬼背上的"血染山河"会发出红光，此时按R2时即能发动奥义净化剑，配合左摇杆的输入会有不同的变化：

净化剑 旋（R2）：将"血染山河"绕身旋转攻击，劈杀周围敌人，有净化效果。

净化剑 突（前+R2）：将"血染山河"正面直射出去，有净化效果。

净化剑 空（后+R2）：将"血染山河"抛向空中，再落下砸击，过程中均有攻击判定，有净化效果。

所谓净化效果，就是对某些敌人时，必须用净化剑给与其最后一击才可以将敌人彻底打死——不过这种敌人在游戏中登场的次数是少之又少。净化剑 旋在发动过程中有强制硬体效果，剑身停留在空中旋转时具有多Hit判定，其它两种攻击适当掌握好距离也可以达到对单体多次伤害的效果。被净化剑打死的敌人一定会出现紫魂，可以利用这点有效积攒心力值。

特殊能力

其实苍鬼没有什么特殊能力，但只有他能在破魔镜里选择替换同伴。

招式表	
通常攻击	□
旋风斩	R1+后→前+□
突き	前+□
激突	突き中，前+□
斩り上げ	后+□
铁碎破	斩り上げ中，前+□
追い讨ち	敌倒地后，近身□
兜割り	同时□+×
蹴り	R1+○
风凰剑	R1+前→后+□
净化剑	R2

苍鬼的大部分招式并不太常用，基本上，老老实实地通常攻击是最稳妥的。

武器一览

山河恸哭●入手方法：苍鬼自带

武斩刀●入手方法：第3话打倒持巨斧的幻魔随机掉落

黑斩刀●入手方法：鬼武侠4取得金鬼评价，详见鬼武侠列表

光斩刀●入手方法：**みの**屋购买

炎斩刀●入手方法：**みの**屋购买

空斩刀●入手方法：鬼武侠13取得金鬼评价，详见鬼武侠列表

冰斩刀●入手方法：鬼武侠6取得金鬼评价，详见鬼武侠列表

地斩刀●入手方法：**みの**屋购买

赤魂拔き●入手方法：**みの**屋购买

雷斩刀●入手方法：**みの**屋购买

皇辉●入手方法：鬼武侠9取得金鬼评价，详见鬼武侠列表

焰舞●入手方法：第3话，有三个铁箱旁边的黑色宝箱

凯风●入手方法：第9话，破除蓝色屏障后，进左边的门和丰臣の纹章同时获得

冰哭●入手方法：第4话，脚手架上的黑色宝箱

屠龙●入手方法：**みの**屋购买

鬼刃●入手方法：第8话，一开始的第3个场景，左边岔路的黑色宝箱

漆黑の魔剑●入手方法：**みの**屋购买

天羽々斩●入手方法：第15话，进红色的门，打完鬼武侠后，那段通路里的红色宝箱

炎龙剑●入手方法：第11话，地牢场景里的黑色宝箱

烈风の魔剑●入手方法：第6话，两人解第一个谜题场景的黑色宝箱

水破●入手方法：**みの**屋购买

星切●入手方法：鬼武侠17取得金鬼评价，详见鬼武侠列表

武轰●入手方法：第16话，进名护屋前的一个场景的右边通路上的黑色宝箱

バルムンク●入手方法：幻魔武将"绝影"掉落

エクスカリバー●入手方法：用苍鬼打过幻魔空间的第50层

降魔の剑●入手方法：幻魔武将"止水"掉落

天十握剑●入手方法：最后一话，四名同伴分别战斗完以后，下一个场景里的黑色宝箱

幻魔冰剑●入手方法：冰刃幻魔随机掉落，佐和山城的大屋一进门的那个幻魔就是了

轰来地冥刀●入手方法：**みの**屋购买

鬼斩り极文字●入手方法：用苍鬼打过幻魔空间的第100层

所有人的武器中，唯有苍鬼的三把只能通过打怪掉落获得，它们就是上面提到的**バルムンク**、降魔の剑和幻魔冰剑。其中所需要打的绝影和止水可以反复去打相应的鬼武侠任务（请参见后文的鬼武侠列表），注意它们的强度比较高。此外，打三代登场过的那种巨剑幻魔就可能得到幻魔冰剑。



苍鬼的武器皇辉非常适合发鬼战术，威力增强、节省鬼力，并且是光属性，在中期乃至偏后的流程中都非常有用。

幻魔王织田信长倒下了，但在他身后，终于统一了日本、已经给战乱的天下带来和平的丰臣秀吉，似乎又踏上了信长的旧路。1596年，秀吉性情大变，俨然成了又一个暴戾凶残的魔王。就在同一年，天空中再次出现了红色妖星，同时幻魔于大地上再现，肆虐全国。



宿命的齿轮再次转动，轮回之门再次开启，这次又会为谁引导光明，又会将谁堕入深渊？

冷月寒光下，一位戴着鬼面，名为天海的谜之僧侣正在执行着他讨魔的使命。幻魔名为石田三成，他背后的建筑启动时发出异样的闪光，是不祥的预兆吗？谜之僧侣满怀疑虑地施展华丽而又熟练的攻击招式，想尽快打倒眼前的幻魔，而查明异样的根源。但他失算了，魔终归是魔，幻魔出手的同时，天海被击倒了，石田三成看着那座巨大建筑，得意地冷笑着，这似乎预示了一场大灾难即将到来。

第一话 恶梦黎明

剧情■巨大建筑的启动，破坏了街道周围的一切，繁华的街道中涌现大量的幻魔，所有人都夺命而逃，正在这刹那间，一道气刃般的冲击波烈焰迅速蔓延，单人单剑，刀光剑影掠过之处，大量的幻魔被砍得支离破碎、血肉横飞。被称为苍鬼的男人和他的双太刀——山河恸哭和血染山河的出现，将会成为拯救这个炼狱世界的曙光。一个巨大的足轻幻魔用疑惑的眼光藐视着眼前这个男人，苍鬼突然间觉醒了鬼之力，化身为传说中苍蓝色的慧星，用强大的鬼战术，瞬间净化了这名巨大的足轻幻魔。



攻略■第一话属于熟悉系统，斩了几个杂兵后，往左转，就会进入和巨大足轻的BOSS战。

BOSS战■巨大足轻幻魔：这是第一个BOSS，主要是让玩家熟悉操作，先杀光两组杂兵，他就会正式和玩家交手。当他用刀砍向玩家时，就防御，然后猛砍他的手即可。

第二话 苍鬼

剧情■两年后……苍鬼将下个行动目标锁定了秀吉军队的运输部队，一个鬼灵精怪的倒吊女——阿吉，和苍鬼一起做这次行动。听着鬼武者们的英雄传说长大的阿吉，一直对鬼武者有着无比崇敬，由于崇拜苍鬼那如同鬼神般的勇猛，决定跟随苍鬼共同行动。

一个苍劲有力的身型树立在团右卫门所带领的运输队面前，恬不知耻的团右卫门吩咐部下先将樱花树运走，决定独自留下和苍鬼作战。这时阿吉冲出来，用苍鬼的刀拦断了幻魔们的去路，恼羞成怒的团右卫门和幻魔们一拥而上，苍鬼打败团右卫门后，一把火焚烧了那些怨气冲天的樱花树。在不远处的房顶上，有一男一女正监视他们的行动，并且在协商着什么……苍鬼同时也感觉到了他们的杀气。

攻略■一开始就直接进入和团右卫门及其杂兵的对战。

BOSS战■团右卫门：他的动作很慢，攻击会带炎属性。非常好发动一闪，四次一闪就能杀死他了，一闪后，他就会倒地，还可以进行追讨。

第三话 十兵卫参上

剧情■苍鬼焚烧了樱花树的几天之后，大量幻魔向骏河杀来，为了保护居民的安全，只好组织他们转移。但阿吉告诉苍鬼，一个小女生独自去了幻魔基地——原之宿场，已经被幻魔围困住了，苍鬼听闻后犹豫了一下，还是立刻出发了。

镜头追随来到幻魔的基地，原之宿场，一个娇俏可人的小女生正被一群幻魔围住，很令人担忧。但片刻后就这种想法完全是多余的，只见小女生以迅雷不及掩耳之势，锋芒出鞘，手起刀回，咔的一声，施展出凌厉的拔刀术，将其击败。

苍鬼杀进了幻魔基地，经四处寻觅，终于找到了这个小女生。但她不分青红皂白就向苍鬼发动了攻击，击败她以后，才知道原来只是误会。得知小女生名叫柳生十兵卫 茜以后，苍鬼心里突然有一种既吃惊又肃静的感觉。于是两人共同并肩作战，奋力杀出重围。

攻略■从第三话开始，就出现了迷宫的场景。所有有蓝色光球的地方都能进入的，还有一些地方需要以后同伴的特技才能进入，暂时先无视。

一开始进入左边的门，里面有破魔镜→从左边另一个门出去→再进左边的门（此场景有黑色宝箱，物品为"岩斩"，需以后用十兵卫的特技来拿）→进两个梯子中间的门（此场景有黑色宝箱，物品为"焰舞"）→清掉所有杂兵→剧情后自动来到桥下（此场景有黑色宝箱，物品为"虎眼の首饰"）→笔直走到尽头上梯子→打第一个鬼武侠，对手是一个持大斧的骷髅→上右边的梯子→从另一头下来后，上另一个梯子→剧情，梯子被破坏，茜没有上梯子，被幻魔围困了→下梯子，开门后，打第二个鬼武侠，对手是三个持大斧的骷髅和一个弓箭杂兵→出门来到桥的尽头，捡到鬼石→从桥左边的梯子下去（此场景从右边的梯子下去有黑色宝箱，物品为"童子切"）砍死门上的怪物→走到场景上方打第三个鬼武侠→从右边被破坏的墙进入→在场景里打破罐子可以捡到力石，从梯子上到房檐，能捡到钥匙→回打第三个鬼武侠的场景，打开原本锁上的门取得寺の纹章 右→进入这个场景最上方的门，快速的把6盏灯砍亮，取得寺の纹章 左，每盏灯需砍3下→BOSS战。

BOSS战■柳生十兵卫 茜：她的攻击速度快，动作很灵活。苍鬼的招式慢，而且攻击段数少，要多用近身战加鬼战术，用崩一闪打她也很快。或者在她连击时发动弹一闪，也是很好的反击手段。

BOSS战■巨大甲虫幻魔：它没有受创硬直，想要闪它，需要先闪杂兵，形成连锁一闪。它的主要攻击方式就是跳和触手攻击，必杀技是蓄力放光球，这时过去发动鬼战术能将其攻击打断。

第四话 阿初之泪

剧情■十兵卫和苍鬼计划前往骏河之岩的幻魔基地调查，由于需要秘密潜入，两人决定分开行动，由体形较小、动作灵活的十兵卫先行探路，苍鬼在后面做强攻增援的准备。



十兵卫娴熟的运用各种技能，成功地从后山潜入幻魔基地，和苍鬼合流后，两人向房顶有樱花树的地方去调查。上脚手架，发现开起通往房顶道路的机关出了问题，两人找到作业油后，苍鬼终于来到了房顶，预备去摧毁樱花树。突然两道剑气强袭，一名独眼剑圣踏风而来，十兵卫大为惊恐，没想到自己的叔父，柳生族的剑圣柳生宗矩会突然出现，她决意自己留下来抵挡，让苍鬼去摧毁樱花树。苍鬼看了看义愤填膺的十兵卫，又看了看独临天风的宗矩，怀着忐忑不安的心情继续前进了。

来到存放樱花树的仓库，正准备进行摧毁，突然间一只火枪指向他，惊愕之际，居然发现是自己的好友阿初，阿初受秀吉之托来寻找苍鬼，阿初不明白苍鬼为何无故背叛了秀吉，苍鬼掀开了用白布盖着的樱花树，让阿初看到里面全部寄生着幻魔。阿初无奈的看着苍鬼，流下了眼泪，苍鬼正想说服阿初弃暗投明，但宗矩出现了，说把十兵卫绑在炸药上，就快灰飞烟灭了。苍鬼奋力赶回脚手架，斩断导火索，救下了十兵卫，并决定了下一个地点去醍醐寺的赏花大会。



攻略■本话开始可以按L2，自由切换角色，这也是重要的解谜手段。

一开始玩家会控制柳生十兵卫 茜。先过桥，连续穿过几个场景后，来到地下走道，上梯子→与苍鬼合流，打一个鬼武侠，有两批敌人→进入右边的走道，转弯处得到力石→用十兵卫钻洞，上脚手架得到钥匙→钻洞回去开原本锁上的门，上梯子取得两个宝箱（有一个是黑色宝箱，物品为"勋功の宝珠"）→回到脚手架的场景，先上到2层用十兵卫钻洞过去→上3层拉下开关（此场景有黑色宝箱，物品为"冰哭"），然后放下梯子让苍鬼上来→切换操作苍鬼，上到4层操作开关→切换操作十兵卫取得作业油→对3层生锈处的开关使用作业油，并拉下开关→取得黑之羽根，苍鬼上屋顶，剧情→走过两个屋顶场景，下梯子BOSS战→回到2层救十兵卫。

BOSS战■阿初：她的攻击方式主要是射击，她很会闪躲，只要吃了玩家一个连招就会利用绳索特技逃走，这时应按锁定跟住她。她还会防御，用蹴り破防即可，她要用使用蓄力攻击时，最好是用鬼战术破坏掉，或者躲开，此招无法防御，杀伤力也较强。

第五话 红鬼

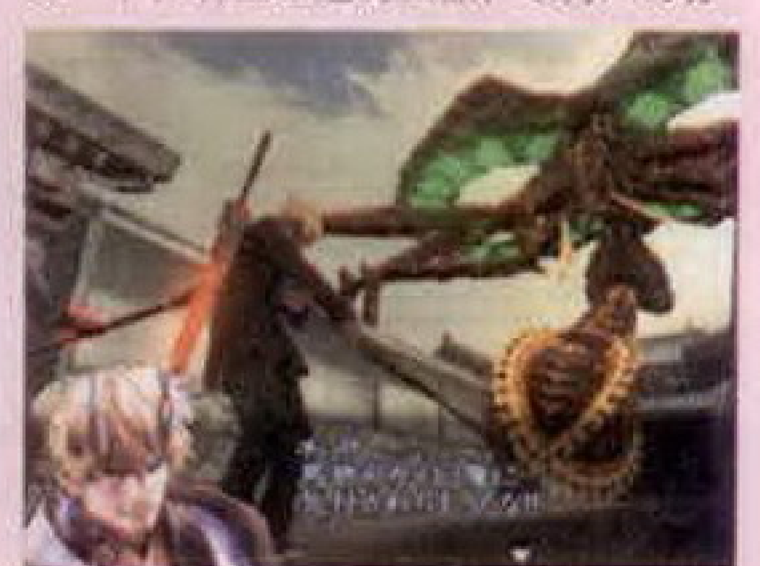
剧情■两人来到了京都，樱花随风轻舞，营造着烂漫的感觉，也对应着十兵卫抑郁的心情，想着自己的叔叔为虎作伥，悲伤溢于言表。两人来到佐和山城城下，发现这里被设下了结界，要破除，先得找到六枚狐之宝珠。

经过一番周折，终于找齐了六枚狐之宝珠，破除了红色结界。十兵卫先一步冲进去，却被谜之僧侣天海击昏，苍鬼愤怒地向天海展开攻击，数招后，苍鬼抓住了天海的破绽，一刀猛劈下去……刀并没有劈向天海，气流将他的面具一刀两断。

苍鬼通过天海一身的傲然正气，认定他不是幻魔，这时真正的巨大的飞蛾幻魔出现了，天海决意和苍鬼一同并肩作战。

攻略■本关主要是取得全部的六攻宝珠打开地图中间的门。从现在开始可以使用合体鬼战术了，方法是将鬼战术蓄力到3级后，立刻按下L2。

一开始走到大门的左边调查狐像，取得五の赤珠→进右下的门→进右边的门调查左边的狐像，取得贰の青珠。再调查右边的狐像，取得狐の宝珠 饿→进右边的门取得力石→出门，来再进左下的门（此场景有黑色宝箱，物品为"三日月"），调查左边的狐像，取得六の赤



第21号鬼武侠，也就是原之宿场的那个，是中前期我们练级和赚魂的好去处，利用鬼战术发动崩一闪，清场非常快。

珠。再调查右边的狐像，取得狐の宝珠 人→进右边的门（此场景有黑色宝箱，物品为"足轻头の喉当"），取得黑色宝箱后出门→进右下的门，调查左边的狐像，取得壹の赤珠。再调查右边的狐像，取得狐の宝珠 地→现出鬼武侠，需要使出5次一闪攻击，出门→进左上的门，调查左边的狐像，取得叁の赤珠。再调查右边的狐像，取得狐の宝珠 天→进左下的门，调查左边的狐像，取得四の青珠。再调查右边的狐像，取得狐の宝珠 修→出门，进右上的门，调查左边的狐像，右边的狐像就会发光，然后取得狐の宝珠 畜→去打开中间的大门，连续两场BOSS战。

BOSS战■天海：他的速度快，范围广，还会放鬼战术。他用普通攻击时，先采取防御手段，看准时机发动弹一闪或崩一闪。如果中了他的连击，就放利用鬼战术的无敌时间破解掉。

BOSS战■巨大飞蛾幻魔：它的主要攻击手段就是它的尾巴，会吹飞玩家或放光束。用从者系统对天海下达特殊指令，让他为苍鬼的剑加强攻击能力，靠着墙接近飞蛾猛砍，再配合鬼战术，此战基本无难度。

第六话 复仇之子

剧情■苍鬼和天海准备从地下通路潜入佐和山城。天海作为僧侣有超度死者亡灵的能力。两人在地下通路一路听闻亡灵的哀怨，一路前进。中途遇到了一个西洋人，名叫罗伯特，擅长拳击，对苍鬼显示出杀意。雨点般的拳头快速而迅猛展开攻击，数招后，苍鬼将其击败。接着有一股强大的压迫感靠近，有鬼猛胜之称的岛左近居然出现了。



岛左近不愧是猛将，强大的破坏力令人很难招架，和天海合力才艰难地打败了他。来到出口处遇见了阿初，经过游说，阿初答应和苍鬼一起前往调查。两人来到二楼，柳生宗矩居然出现了，原来是阿初和宗矩设下了陷阱，苍鬼唯有对阿初举起了刀，感觉异样的沉重。打败了宗矩感觉山河悲哭也在流泪，收敛一下心情，苍鬼来到三楼，听到有人呼救，原来是罗伯特，此时和他一起中了陷阱，掉落到二楼，惊醒了一颗巨大的螳螂幻魔。合力杀死幻魔螳螂后，螳螂的体液溅得到处都是，大家终于松了一口气。

攻略■本关分为两个大场景，分别要用到天海和死者对话的能力和阿初利用绳索跳跃的特技。

一开始经过几个场景取得一个鬼石→然后就是一个人站在石柱上，另一个人踩机关，两人交替相互把对方运到上方。（此场景有黑色宝箱，物品为"烈风の魔剑"）进右边的门→接着又是一个交替踩机关，注意要让天海走上面的路，途中和死者对话，取得门钥匙，进入尽头的门→天海下梯子站到对面的石柱上，苍鬼踩机关把他送上去→天海进去后，和死者对话，使用吸魂使敌人现身，击败后得到铜制的齿轮→去最开始处的岔路，使用铜制的齿轮放下吊桥→连续两场BOSS战。



剧情后画面切换到阿初和苍鬼，先用阿初的绳索跳跃特技翻进去为苍海开门→从左边进入房间内→先去左边的房间里用阿初的绳索跳跃特技取得一楼东门的钥匙→进入一楼正门，（此场景有黑色宝箱，物品为"国崩し"）在墙后面取得一楼升降台的把手→用先得到的钥匙打开一楼右边的门→两人合作开启升降机→上二楼，用阿初射断对面的绳索放下夹板→取得二楼中央大门的钥匙，回二楼开门→进入后先去右边用阿初的炸药特技，（此场景有黑色宝箱，物品为"侍の指轮"）炸开有魔锁的门，在里面取得二楼升降台的把手→从旁边上三楼（此场景有黑色宝箱，物品为"银将の指轮"），用阿初的绳索跳跃特技取得三楼中央大门的钥匙，两人合作再次开启升降机，进入三楼中央大门（此场景有黑色宝箱，物品为"术师の指轮"）→连续两场BOSS战。

BOSS战■罗伯特：他的攻势相当凌厉，出招又快又狠，而且一旦被他命中，就会被连击，杀伤力很大。他受创基本无硬直，而且倒地后起身速度也很快。尽量先以防御为主，用发动LV1鬼战术后的崩一闪进行反击。

BOSS战■岛左近：攻击力很强的家伙，不过动作很慢，很容易发动一闪攻击。注意他发动气环是无敌的，这时需要躲避，两人切换多放几个鬼战术，或者放合体鬼战术也能快速干掉他。

BOSS战■柳生宗矩：他的拔刀术很厉害，连击数高而带无敌判定，他的招式能破防、昏眩，玩家倒地后他还会追讨，所有对于他的多用闪避来躲。最好的反击手段还是崩一闪。

BOSS战■巨大螳螂幻魔：此幻魔很好打，它会放出杂兵，利用这个发动连锁一闪。或者放鬼战术，重点攻击头部，它的体力较多，需要一点耐心，看见它放毒或用触手砍你，就往后退，此场景还是比较宽敞的。

第七话 血烟醍醐寺

剧情■醍醐寺开举行赏花大会，愤怒的苍鬼一行终于要和秀吉直接对

"我不会让你受到任何伤害。"

阿初

织田信长的妹妹阿市的次女，武器是西洋铳。在当初母亲自尽后，阿初成为秀吉的养女，从小和同为秀吉养子的秀康相识，并对秀康抱有好感。在秀康开始了征讨幻魔之途后，阿初受制于被植入了幻魔虫，被迫监视苍鬼秀康的行动，一直到这个"诅咒"被苍鬼用净化剑解除。游戏中阿初能使用各种远程铳，攻击距离远，威力大，配合积极的移动就可以弥补攻速以及近身战可能带来的问题。

阿初的火器没有连击数，主要讲究的是射击速率，共分为普通、贯通、散弹、大筒、光学5种类型。

普通型的射速最高，射程中等，杀伤力中等，非常适用于游击战，必备武器类型之一。贯通型的射速比普通型稍慢，射程中等，杀伤力中等，能同时攻击挨在一起或站成一排的敌人。散弹型的射速比较慢，射程短，但杀伤力非常大，近战时的适用兵器。大筒型的射速最慢，类似小型的榴弹炮，弹道呈抛物线状，杀伤力巨大，但对空性能很差。光学型的射速普通，射程是有一定追踪性能的光线，杀伤力也很强，可谓最强类型的火器。其实就大量实战来看，速度最关键的，像大筒之类的武器射击硬直都大得过分，所以一般情况下，选择武器只要考虑普通和光学就可以了。

鬼觉醒——魔王之血

魔王之血发动中时，能呼出魔壳虫为自己进行护卫。鬼觉醒状态中按△，对魔壳虫下达攻击命令的技能"魔壳操"会替代鬼战术发动。阿初的鬼觉醒本质上是召唤出四门"浮游炮"，发动时在阿初前面排成一行进行射击，范围广、射程远而威力大，是阿初的杀手锏。在按△发动魔壳操的同时还可以按□发动通常攻击。

奥义——火药术

奥义待发状态中（即手臂上有红光），按R2时能发动奥义火药术，配合左摇杆的输入会有不同的变化。

粉尘爆破（R2）：向空中撒出黑色火药，而后发生大爆炸。

手雷（前+R2）：将炸弹向前方投掷，吹飞敌人。

炸弹设置（后+R2）：将炸弹设置在自己脚下，周围敌人碰触到以后，一定时间内发生爆炸。

粉尘爆破是主动攻击的范围技，炸弹设置则是被动防御的范围技，而手雷除了能有效狙击敌人外，更能和花火等一些招式连携形成追击。

特殊技能

利用绳索勾住横杆跳跃、炸掉门上的魔锁

招式表	
通常攻击	□
气弹	□蓄力后，放开
突き	前+□
脱兔	R1+前→后+□
斩り上げ	后+□
流星	同时□+×
追い讨ち	敌倒地后，近身□（可连打）
花火	R1+后→前+□
蹴り	R1+○
蜂针	蹴り命中敌人瞬间，前+□
火药术	R2

基本上，由于阿初在R1的架构中可以移动射击两不误，所以通常攻击就是她最有力的手段，其它大部分招式除了有时作为牵制外，基本用于观赏和耍弄敌人时使用……

武器一览

种子岛·改●入手方法：阿初自带

武神机●入手方法：鬼武侠24取得金鬼评价，详见鬼武侠列表



黑神机●入手方法：鬼武侠7取得金鬼评价，详见鬼武侠列表

光神机●入手方法：幻魔空间前20层，低级弓箭手杂兵掉落

炎神机●入手方法：阿初用，兵法书+化石骨，合成

空神机●入手方法：扇之宿场场景，断桥对面的黑色宝箱，需要阿初用绳索跳跃特技

冰神机●入手方法：鬼武侠5取得金鬼评价，详见鬼武侠列表

地神机●入手方法：みの屋购买

曙●入手方法：阿初用兵法书+鹿の角合成

鬼怒●入手方法：用阿初打过幻魔空间的第50层

护法●入手方法：第8话，打完第一鬼武侠后，下一个场景里的黑色宝箱

不知火●入手方法：みの屋购买

彗星●入手方法：鬼武侠11取得金鬼评价，详见鬼武侠列表

雪风●入手方法：みの屋购买

仁王●入手方法：幻魔空间打幻魔炮车掉落

国崩し●入手方法：第6话，进入房间中央大门后的黑色宝箱

黑焰●入手方法：西洋病院场景，进门往左走，用罗伯特推铁箱子后的红色宝箱

神威●入手方法：阿初用兵法书+幻の甲罗合成

火焰●入手方法：阿初用兵法书+牙合成

神风●入手方法：みの屋购买

冰碎●入手方法：阿初用兵法书+幻鹿の角合成

产●入手方法：第12话，破坏第3个发动机场景的黑色宝箱

零式●入手方法：第16话，从楼梯一下来后，右边转角处的黑色宝箱

月读●入手方法：第15话，破坏第一个发动机的房间里，需要阿初用绳索跳跃技能

日照●入手方法：第13话，开始后第3个场景里的黑色宝箱

不动●入手方法：みの屋购买

飞龙●入手方法：みの屋购买

冰牙●入手方法：みの屋购买

大蛇●入手方法：鬼武侠15取得金鬼评价，详见鬼武侠列表

霸王炭牙●入手方法：用阿初打过幻魔空间的第100层







话了。醍醐寺的风景真的很美，可惜大家都没有兴致去观赏，一直尽直来到秀吉面前。秀吉感受到苍鬼那无尽的怨念，试图用威慑力先镇住他，但苍鬼已经无法控制自己的恨意，向秀吉展开了进攻。另一边天海敌住了岛左近，数回合后灵巧的天海显然占了上风。还不成熟的苍鬼，贸然变身成鬼武者，但始终没能战胜秀吉，秀吉决意除去苍鬼，对他下了杀手，致命攻击被天海挡下了。救下苍鬼后，天海告诉他，要想战胜秀吉，就得去比睿山获得更强大的力量……

攻略■本话没有解谜设定，只需一路走到头就行了。

一开始先往回走，到祭台上拿到鬼石→经过几个都市场景，路上能拿到力石→经过一座吊桥（此场景有黑色宝箱，物品为“地武刀”）→经过几个醍醐寺场景，路上能拿到一块力石→连续两场BOSS战。

BOSS战■岛左近：他的攻击基本和前关没有变化，还是动作很慢。这次玩家操控的是天海，尽量多从他背后攻击，多利用LV1鬼战术的崩一闪就能速杀他。

BOSS战■丰臣秀吉：第一个有点棘手的BOSS，先砍掉他一半的体力，他就会变身，一直保持浮空形态。此时会放出雷球形成雷网，只要看好规律，每次都很好躲，然后跑到他身后猛砍即可，不过别太贪心，砍一会就闪开，数次以后，就能搞定了。

第八话 鬼武者觉醒

剧情■苍鬼和阿初来到比睿山，佛教传说中的圣地，一路杀敌到达了延历寺。阿初由于被宗矩在身体里寄生了幻魔虫，身体出现了异样。这时天海的侍女阿伦出现了，告诉苍鬼，想要觉醒鬼之力，必须到延历寺里，经过鬼屋敷的重重试炼，也只有觉醒了鬼之力，才能救阿初。通过试炼以后，终于见到了号称幻魔界最强战士的加鲁刚多，打倒他后，苍鬼觉醒了鬼之力，并用净化术化解了寄生在她体内的幻魔虫。

攻略■本关过后就能使用鬼觉醒和奥义了，同时和阿吉对话，幻魔空间就会开放。这次的幻魔空间没有分支线路，但共有100层。

本话前半段为鬼武者3里的比睿山场景，几乎一模一样，路上有不少黑色宝箱（这些场景里的黑色宝箱，物品为“鬼刃”、“护法”等）。打醒睡觉的敌人，就会进入鬼武侠。都是一条直路，一路杀到鬼屋敷。鬼屋敷的破解原理其实很简单，破解时一定要时时查看地图。整个“迷宫”一共有5层，每层都是16个房间，在每层地图上有一处有蜡烛形特别标记的房间，那里会指示当前层的正确出口。每层这个房间中的架子上都有两根蜡烛——红色的那根就是指示正确的传送阵所在的房间，把架子的结构与地图一一对应就可以确认了。如果把每一层地图上的小房间按从左到右，从上到下的顺序由1至16编号，那么各层的钥匙和物品所在位置见下：

一层	橙の键在6号房间
二层	橙の键在11号房间（此层有黑色宝箱，物品为“背水の首饰”）
三层	橙の键在10号房间（此层有黑色宝箱，物品为“桂马の指轮”）
四层	紫の键在8号房间、橙の键在16号房间
五层	橙の键在16号房间、紫の键在8号房间、蓝の键在2号房间、绿の键在14号房间此层有两个黑色宝箱，物品为“青魂呼びの铃”、“龙神护符 和魂”）

在第五层会有记录点，突破后就是连续两场BOSS战。

BOSS战■加鲁刚多：首先要破坏他的剑，他有剑时是无敌的，用鬼战术可以迅速破坏他的剑。然后砍他两下就接一个LV1鬼战术起首的崩一闪，他动作灵活，能够强制解除受创硬直，防御能力也很高，是场持久战。

BOSS战■阿初：攻击方式基本和第一次一样，擅长远处攻击后就跑的游击战，只要防御了他的射击，近身砍几刀，然后用锁定追踪，接着砍就可以了，记得最后一下一定要用净化剑攻击她才能过关。

第九话 废安土城强袭

剧情■十兵卫被宗矩抓走了，为了救她，苍鬼和阿初跟随宗矩来到废安土城，强袭开始，目标是天守阁，路上敌人设了不少关隘，看来是对于苍鬼的攻击早有准备，还特意准备了幻魔大炮。天守阁里也是机关重重，杀进大殿以后，看见十兵卫被吊了起来，要想救她，只有打败穷途末路的宗矩，宗矩疯狂的向苍鬼发动了攻击，这次还发动了柳生一族的血继限界鬼眼，不过在觉醒了鬼之血的苍鬼面前，结果依然是战败而逃。

攻略■本关的重要是灵活使用苍鬼和阿初的相互切换来破解机关。

先破坏掉小型炮车，解除屏障→进入鬼武侠，敌人是一个巨型炮车，进门（此场景有黑色宝箱，物品为“背水の指轮”）→用阿初的绳索跳跃特技上去帮苍鬼放下梯子，进门→再次用阿初的绳索跳跃特技上去帮苍鬼放下梯子，再次发生鬼武侠，进门→进入房间内。

本关才算正式开始，主要解谜是让苍鬼站在机关上，用阿初狙击掉墙壁上的屏障开关。先让苍鬼站在第一个红色机关上，阿初接近门口狙击掉→让苍鬼站在绿色机关上，用阿初连续跳过两个坑，狙击掉绿色开关→让一个人站在右边墙的把手处，另一人来到左上墙角的门，一人拉下把手的同时，切换到另一人，赶紧进门→用阿初炸掉魔锁，来到二楼的房顶，用和前面相同的切换人物方法开门进入→让苍鬼站在黄色机关上，阿初狙击掉开关，然后赶快切换回苍鬼，让他看准地刀运动的规律冲过去启动滑轮，这个开关会限时再生的→回到有白色破魔镜的房间的左侧，用和前面相同的切换人物方法开门来到三楼的房顶→还是用和前面相同的切换人物方法开门进入→又是一个和前面相同的机关，让苍鬼站在黄色机关上，阿初狙击掉开关，然后赶快切换回苍鬼，让他看准地刀运动的规律冲过去启动滑轮，这个开关也是限时再生的→来到最开始的门间，用相同的方法解除蓝色屏障，进左上角的门里，取得丰臣の纹章（此场景有黑色宝箱，物品为“凯风”）→回到白色破魔镜的房间，进入金色的门使用丰臣の纹章→BOSS战。

BOSS战■柳生宗矩：本次他除了会先前的一些攻击方式，还会放鬼眼，不过在此关开始就拿到皇辉，直接用光属性的鬼战术就能毫不费力的秒掉他。如果没有皇辉，就还是用崩一闪，他倒地后还可以进行追讨。

第十话 狂骚医师

剧情■苍鬼来到西洋医院，罗伯特的双手曾经在这里被改造过，在医院深处看见了路易斯。秀吉对全国传教士颁布了驱逐令，路易斯因为在地下帮石田三成



搞幻魔研究工作，所以被特许留下来，罗伯特的双手就是他的研究成果。苍鬼察觉到路易斯有异样，原来他的体内也被植入了幻魔虫，路易斯发动了攻击，用意念控制着手术刀进攻，打败他以后，苍鬼用净化剑，除去了他体内的幻魔虫，他清醒后，告诉苍鬼“界 幻学舍”有魔空石，快去破坏掉，才能阻止妖星降临。

攻略■本关非常轻松，基本没有解谜，流程也很短。

一开始先进右边的门，在里面取得配电室の钥匙→然后回到中厅进左边的门，用配电室の钥匙进入配电室开起电源→回到中厅拉动遥杆→BOSS战。

BOSS战■路易斯：主要攻击手段是隐身攻击，他隐身后，就猛砍那些手术刀，他就会现身。当体力还剩10%的时候，他会将主角和从者分隔开，会使出定时爆破，如果中招，就要快速切换两人攻击他解除掉，否则会被炸死。如果有皇辉，可以直接用鬼战术将其击毙。

第十一话 邪念之城

剧情■和罗伯特再次一同来到佐和山城，要进入界 幻学舍破坏魔空石，就必须先



某些饰品提供的能力也不会再与武器上的同种能力叠加，比如皇辉上已经有鬼力消费-50%，这就已经是封顶值了。

拿到重要物品ロベルトのペンダントガ，此物品罗伯特先前遗失在佐和山城的地牢里了。他和苍鬼决定这次从地下水道潜入，一路来到地牢，找到了ロベルトのペンダントガ。沿路放下吊桥，再次来到佐和山城城下，上次打败的巨大飞蛾幻魔再次出现了，这次和罗伯特联手再次将其埋葬。

攻略■本关主要是利用罗伯特的特技来解谜，推箱子、开铁门和拉机关。

用罗伯特推开铁箱，露出门→用罗伯特拉机关，连续放下两座桥，尽头取得开关的把手→拉下开关，放掉水，运用两人切换，罗伯特反复操控机关，苍鬼去水沟里取得心石和水路门的钥匙，开门→进右边的门，来到第六话和阿初来过的地方→进中央大厅的门，上楼取得钥匙→下楼开门进入先上锁的门，经过走廊，上楼→让罗伯特开铁门，紧接着进左边的门来到以前BOSS战的房间发生鬼武侠，再上右边的楼梯→一路经过些场景来到地牢（有个场景有黑色宝箱，物品为“炎龙剑”），取得重要道具**ロベルトのペンダントガ**，继续前进发生另一个鬼武侠条件为完成10次连锁一闪，得到铜制的齿轮 甲→来到吊桥处使用铜制的齿轮 甲，一路来到一个铁箱处，让罗伯特推到坑里→去破魔镜将从者换成十兵卫，经过刚才推下去的铁箱，让苍鬼踩机关，把十兵卫送到高台上→十兵卫钻过墙缝取得铜制的齿轮 乙→在吊桥处使用铜制的齿轮 乙后，笔直往前走，BOSS战。

BOSS战■巨大飞蛾幻魔：和第5话的几乎一样，弱点还是尾巴，可以用阿初躲在远处射击，加上鬼战术轰炸，即刻就能搞定。

第十二话 三成不敌

剧情■终于来到了界 幻学舍，利用ロベルトのペンダントガ进入，来到控制中心，要进入右边红色的门，必须先破坏掉周围的发动机。把发动机全部破坏完毕后，众人穿过实验室，来到了魔空石的所在地，也再次见到了三成，并了解到秀吉想利用妖星降临，好让三幻神复活，魔空石就是让妖星降临设备，那些樱花树就是魔空石的能源。打败三成后，他并没有服输，并告诉大家，他要让创造神复活，消灭人类，这才是他们真正目的。



攻略■本话主要是破坏四处场景的发动机，罗伯特的两个特技是必备的。

一开始剧情会自动使用上关取得的**ロベルトのペンダントガ**，然后直接穿过两处场景发生剧情→按墙上的红色开关，平台上升后打开铁门，进去破坏掉第一台发动机（此场景有黑色宝箱，物品为“朱雀の指轮”）→返回后转动把手，来到另一门，到地下取得地下扉の纹章 绿→返回后再次转动把手，进入第三个门里，杀敌后破坏掉第二台发动机(此场景有黑色宝箱，物品为“零式手甲”）→下楼去使用地下扉の纹章 绿，取得地下扉の纹章 紫→返回后转动把手，按墙上的红色开关，让平台降下去，进有四个绿色方块标记的门→到破魔镜将从这换为阿初，跳过坑，放下梯子后，再将从这换回罗伯特→上楼破坏



掉第三台发动机(此场景有黑色宝箱，物品为“严”）→下楼用罗伯特开铁门，按墙上的红色开关，让平台上升后，转动把手→进门下楼后，使用地下扉の纹章 紫，取得贰号制御器门钥匙→返回有四个绿色方块标记的门，从另一头出来，进入有四个蓝色方块标记的门，进去破坏第四台发动机→返回到有四个红色方块标记门的控制室，进入左边的门发生鬼武侠→再一路直走，经过好几个场景后BOSS战。

BOSS战■石田三成：他属于能力较强的BOSS，攻击方式又多又麻烦，防御力也很高。会隐身，会放毒，这招能用吸魂破解。能使从者混乱，发动百足蜈蚣手，这招可以防御。建议一上来就用鬼觉醒，这样能瞬间伤他一半左右的体力，再用鬼战术轰他。强烈推荐用阿初的浮游炮鬼觉醒。

第十三话 波乱的船出

剧情■得知秀吉的可怕计划后，众人马不停蹄的追赶三成，得知他去了岛原，于是大家来到封锁区 界町的码头准备乘船出海。这个小区也被幻魔占领了，大家一路杀到了码头，岛左近也追来了，苍鬼让大家先上船，自己独自面对岛左近，战败岛左近后，苍鬼跳上了船，没想到岛左近也跳上了船，为了阻止众人追击三成，他决意毁船，在最关键的时候，天海出手制止了岛左近，并将他体内的幻魔虫除去，让他恢复了理智。

攻略■本话主要是根据看图画来解谜，还要用到罗伯特和阿初的特技。

一开始一路高歌猛进即可，发生第一个鬼武侠后，到达一个码头（此场景有黑色宝箱，物品为“日照”）→来到第一个门锁前面，解谜方法如下：

图画共有6种，一只鲸、二只象、三只熊、四只狗、五只鸟、六只蝴蝶，分别代表1、2、3、4、5、6。在这个院子里共有三间房间里有图画，具体是哪三种图画是随机出现的。查看完图画以后，按数量从大到小排列就是密码了，比如出现的是熊、蝴蝶和象，那

“我们会把一切都结束的…抓

南光坊 天海

居住在比睿山的谜之僧侣，以锡杖为武器。实际上，他就是我们熟知的明智左马介。因为感觉到尘世间弥漫着不稳定的气息，天海察觉到了秀吉的野心、以及其背后隐藏的邪恶计划。为了阻止这一切，他开始寻找拥有鬼之力的人。在这个过程中，天海遇到了持有最强最恶的鬼之力的苍鬼，以及拥有鬼之眼的茜。天海（左马介）的武器从刀改为了锡杖，攻击速度和范围均让人满意，只是攻击力是所有人里最低的，但鬼战术的杀伤力很强。

长柄类武器共包括枪、杖、戟、矛4种，以突刺为主要攻击手段，武器连击数为3–5。3连武器攻击范围小，适用于近身战；此外有一种武器的连击数标注是“3连 改”，这种是将武器团身挥舞，多用于自卫，攻击频率相当高，如果具有“冲击波发生”其实是十分暴力，只是注意收招硬直过大。4连武器多数是杖，基本都附带有适用于鬼战术的能力。而5连武器多数是戟，杀伤力强，而且范围广。

鬼觉醒——鬼之笼手

鬼之笼手发动中，天海的武器前端会形成光环，攻击力和攻击范围大幅提升。在鬼觉醒状态中按△，高速突刺技“光矢”会替代鬼战术发动。这一招十分暴力，强到逆天，出招后按住△不放，只要前方没有障碍物，就能一冲到底，前方的敌人都会被像穿糖葫芦一样戳到武器上，十分有气势；收招还有追加的挑空攻击判定。

奥义——净化术

奥义待发状态中（即手臂上有红光），按R2能发动奥义净化术，配合左摇杆的输入会有不同的变化。

念爆符净化（R2）：投出五枚念爆符，追踪贴到敌人身上引发爆炸，有净化效果。

独钴杵净化（前+R2）：将独钴杵刺向敌人引发爆炸，有净化效果，被此技打死的敌人会转变成我方，在战斗一段时间后散碎成魂。

结界净化（后+R2）：将独钴杵刺向地面形成结界，当敌人碰触到的瞬间，自动发生带净化效果的范围攻击。

独钴杵净化是非常有意思的东西，只是记得必须是被这招“打死”的敌人才会转化成我方——这从它再起身后背后是否有一个蓝色发光物体可以判断出来。

特殊技能

能与亡灵对话，从而得到剧情道具或珍贵道具

招式表	
通常攻击	□
怒里流突き	R1+后→前+□
突き	前+□
地狱突き	突き中，前+□
斩り上げ	后+□
极乐突き	斩り上げ中，前+□
追い讨ち	敌倒地后，近身□
喝	同时□+×
蹴り	R1+○
金刚胎藏击	R1+前→后+□
净化术	R2

天海的很多突刺技在发动后只要保持速度连打□，就可以一直刺下去，当然了，这在混战中没什么实用性。“喝”这一招看似没有任何作用，实际上只要环境中漂浮着未吸的魂，“喝”就可以利用这些魂引发广范围的立体大爆炸，在魔空空间中要善于利用。天海的追讨多余动作太多，实用性较差。

武器一览

鞍马の锡杖●入手方法：天海自带

法轮の锡杖●入手方法：鬼武侠23取得金鬼评价，详见鬼武侠列表

蜻蜓切●入手方法：裂河场景，脚手架旁有个需要用阿初炸掉的魔锁，进去后的黑色宝箱

火尖枪●入手方法：幻魔空间打长枪系幻魔随机掉落

焰摩天杖●入手方法：第6话，用天海和死者对话得到，是拿铜制齿轮的那个地方

帝释天戟●入手方法：天海用兵法书+化石骨合成

毗沙门天戟●入手方法：みの屋购买

罗刹天戟●入手方法：みの屋购买

水天戟●入手方法：みの屋购买

伊舍那天戟●入手方法：天海用兵法书+牙合成

梵天棍●入手方法：天海用兵法书+鹿の角合成

辉皇の职杖●入手方法：みの屋购买

招魂净杖●入手方法：天海用兵法书+幻鹿の角合成

冰帝の锡杖●入手方法：鬼武侠29取得金鬼评价，详见鬼武侠列表

地帝の锡杖●入手方法：第14话，打完第一个鬼武侠后的下一个场景里的黑色宝箱

不动明王の矛●入手方法：みの屋购买

乌枢沙摩明王の矛●入手方法：鬼武侠20取得金鬼评价，详见鬼武侠列表

降三世明王の矛●入手方法：天海用兵法书+幻の甲罗合成

金刚夜叉明王の矛●入手方法：みの屋购买

军荼利明王の矛●入手方法：鬼武侠28取得金鬼评价，详见鬼武侠列表

天沼矛●入手方法：最后一话，最开始经过桥上的黑色宝箱。

ガエボルグ●入手方法：用天海打过幻魔空间的第50层

明镜止水●入手方法：用天海打过幻魔空间的第100层



密码就是632。

接着用罗伯特去打开院子最尽头房屋的铁门取得作业油→用得到的密码解锁，使用作业油，两人协力放下吊桥→来到第二个门锁前面，解谜原理如下：

这次六种图画全部会出现，图画的表示方法还是和前面的一样。首先把六间屋子按我们进入这个场景时由左至右的顺序依次编号为1至6，然后再找出每间屋子中图画所代表的数字，这样房间序号与图画数字间就建立了一一对应的



关系。把图画数字按从小到大排列，然后选取前三位所对应的房间序号——这就是开锁密码。简单来说，解锁密码即为鲸、象、熊的图画所在屋子的号码：比如鲸在5号屋，象在2号屋，熊在6号屋，那么密码就是526。

再将从者换为阿初，跳过关闭的门，进去为苍鬼开门→将从者换为罗伯特开铁门拿到钥匙→BOSS战。

BOSS战■岛左近：攻击方式基本没变，就是杀伤力和体力增强了，还是用老战术，崩一闪加LV3鬼战术。多用回避来躲他的攻击，他的招式能破防，中了强力突刺还是很伤血的。

第十四话 淀君出现

剧情■众人决定在九州登陆，一上岛就发现邪气冲天，于是决定去看看究竟。到达后，发现是个废村，杳无人烟，而且荒废很久的样子。正在大家都疑惑之时，从土里爬出了很多僵尸，众人决定深入调查一下，一路来到山顶，阿初突然惊愕了，没想到控制这些僵尸的人居然是自己的亲姐姐淀君，看来她和秀吉一样，都被幻魔控制了。淀君召唤出大批僵尸袭击众人，消灭干净以后，淀君居然变身成了幻魔，阿初不得已忍痛将姐姐打败。

攻略■本话没有谜题，也没有分岔路，沿路上有两个鬼武侠，（完成第一鬼武侠后的场景有黑色宝箱，物品为"地帝の锡杖"）最后是BOSS战。

BOSS战■淀君：一开始她会浮空，这时无视她，将她召唤的僵尸全部清掉，她就会变身。变身后速度很快，身上带有邪气，还是用吸魂破解。推荐用光属性武器的LV3鬼战术或阿初的光学类型武器放追踪



攻击，就可以不费吹灰之力干掉她。

第十五话 血战岛原

剧情■众人追踪三成来到了岛原 幻学舍，这里的设施跟陈列和界 幻学舍非常相似。也要进入控制右边红色的门，去破坏魔空石，也必须先破坏掉周围的发动机才能进去。把发动机全部破坏完毕后，来到魔空石所在地，宿敌三成已守候在此。罗伯特冲上去魔空石，却被三成压制住，苍鬼打倒了三成，正准备杀死他的时候，岛左近赶到，将他体内的幻魔驱除出来，原来这幻魔的本体是一只百足蜈蚣。打败它之后，破坏了魔空石，但已无法阻止妖星降临了，众人决定直接除去秀吉来拯救人类。

攻略■本话和12话是同一关卡，也是最后一个需要解谜的关卡，需要频繁切换四名同伴进行解谜，破坏四处场景的发动机。

一开始径直向前，来到有升降平台的场景→进有四个绿色方块标记的门→将从者换为阿初，利用绳索跳跃的特技去放下梯子→然后将从者换为罗伯特，开铁门出去，进有四个蓝色方块标记的门→下楼梯取得地下扉の纹章 赤和一层的通电棒→回到有破魔镜的房间将从者换为天海，下到坑里对门使用扉の纹章 赤→进门后天海调查尸体，取得地下扉の纹章 青→将从者换回罗伯特，进入破魔镜旁边左边的门，使用一层的通电棒→来到升降平台上，启动后转动把手，进门后经过几个



场景破坏掉第一个发动机（有个场景有黑色宝箱，物品为"月读"）→出门后转动把手，用罗伯特打开铁门，坏掉第二个发动机（此场景有黑色宝箱，物品为"不动明王の角"）→将从者换成天海，下楼使用地下扉の纹章 青，进去用天海调查尸体，取得备用电源室的钥匙→将从者换回罗伯特，开门拉动把手，进门破坏掉第三个发动机→下楼得到二层的通电棒→返回连续转动两次把手，进去破坏掉第一个发动机的地方，使用二层的通电棒→返回连续转动三次把手，降下升降机，用罗伯特进铁门，返回有破魔镜的房间，将从者换回十兵卫→去左边有锁的门开门，上梯子后让十兵卫钻洞过去破坏掉第四个发动机（此场景有黑色宝箱，物品为"毗沙门天の御札"）→下楼后从左边的门出去，回四个红色方块标记门的控制室，进入左边的门发生鬼武侠→再一路直走，经过好几个场景后BOSS战。

BOSS战■石田三成&百足蜈蚣幻魔：再次和三成交手，和第一次基本一样，还是直接用鬼觉醒收拾他吧。然后百足蜈蚣幻魔会从身体里出来，会不停的围着场地转，这时用上关对付淀君的方法，用光属性武器的LV3鬼战术或阿初的光学类型武器放追踪攻击就能轻松搞定。

第十六话 死线

剧情■众人向秀吉所在的名护屋城发动了总攻，冲过层层关卡，来到主城内，一座巨大的幻魔雕像耸立在大殿之内，秀吉已经把幻魔看作神了。来到三层，这次又是宗矩挡在众人面前，苍鬼正准备消灭他，十兵卫决定和他单挑，想亲手了结自己家的事情。打败宗矩后，他被淀君救走了，阿吉为了将众人送到决战之地，使出了自己全部的力量，昏倒后生死未卜。

攻略■本关都是一路通到底，没有分支和岔路，路上有很多黑色宝箱，装有不少饰品和武器。杀进城内以后，会看见一个巨型雕像，从左边上楼，然后横走，再从右边下楼，最后再上楼就会用十兵卫和柳生宗矩单挑。

BOSS战■柳生宗矩：本次是十兵卫和他的单挑，对付他还是老战术，崩一闪加鬼战术，他的体力下降到一定程度就会分身，用连锁一闪即可。这次他的攻击非常强，会5连斩，能破防，范围判定也很强，要以回避后的反击为主。

第十七话 幻魔京最终战

剧情■阿吉将大家送到了决战之地，宿命的终结即将再次来临。一路来到醍醐寺，罗伯特单独留下对付路易斯所变的苍蝇幻魔，天海单独对付，百足蜈蚣幻魔，十兵卫依然是单挑宗矩，而阿初再次面对自己已经被幻魔化的姐姐淀君。

苍鬼独自来到天守阁，战败了巨大幻魔化的秀吉后，众人都赶来了，同时淀君也出现了，她和秀吉被巨大的幻魔树吸入体内，苍鬼打倒魔树，解放了两人。这时宗矩带着创造神的胎儿出现了，他和胎儿合体成巨大的创造神，这时天海把自己封印着幻魔王力量的鬼之笼手交给了苍鬼，他就是前作里的左马介，集合了5人的力量，苍鬼变身为真鬼武者，使出极限一闪，消灭了他。

就在众人以为一切都结束了的时候，全能创造神的本体出现了，原来一直跟踪苍鬼的西洋男人就是创造神，他是这一切的幕后元凶，他告诉大家苍鬼是破



坏神，有他的存在，世界永远得不到安宁。这时身受重伤的宗矩出手偷袭创造神，结果被一招打入了深渊，创造神向众人发动了最后的攻击，在苍鬼的努力下，终于击败了创造神，而他自己为了这个世界，依然选择了离开，去了他该去的地方。罗伯特的手还原了，回到了他的祖国，淀君和秀吉恢复了理智，阿初嫁给了京极高次，天海和阿伦继续云



游四方，除魔为道，十兵卫回到自己的家乡，开始了新的旅程……

攻略■最后一话也是一条直路，一连8场BOSS战，四个同伴分别单挑一个BOSS，主角会连战四场，中间可以记录一次，大家做好准备。

BOSS战■巨大苍蝇幻魔：给罗伯特装上光属性的武器，直接用LV3鬼战术轰杀。

BOSS战■百足蜈蚣幻魔：给天海也装上光属性的武器，直接用LV3鬼战术轰杀。

BOSS战■柳生宗矩：直接发动十兵卫的鬼眼，用LV1鬼战术连崩一闪，几个来回就收工了。

BOSS战■淀君：装备日照，用追踪弹加鬼觉醒，就能秒杀她。

BOSS战■丰臣秀吉：先攻击他的双脚，等他倒地后就随意猛砍，几个回合就能轻松取胜。

BOSS战■合体母树幻魔：直接用皇辉躲在远处，放LV3鬼战术轰杀。

BOSS战■创造神：这个BOSS可以说最弱，只用按△，放极限一闪就搞定。

BOSS战■全能创造神：本作最强BOSS，一开始他会浮空，然后放出一些球体，这时攻击球体是无效的。尽量躲避攻击，等他开始蓄红色光球时，就赶快用吸魂吸光球上的保护层，等他将光球射向你，你将光球打回去，然后再破坏掉地上的球体，他就会下来了，这时就是上去猛攻。随着他体力的下降，攻击会接近疯狂，都是大范围的攻击技，看准了也是很好躲的。有一招无数射线的攻击尽量躲开，只有不停的绕圈跑就可以了，这招的杀伤力很强。他的防御力超强，是场持久战。

 鬼觉醒后敌人的全部攻击都会从人物身上划过，宛如切空气，但有趣的是我们还是可以以防御来切实感受到攻击。





隐藏要素

1、难度

普通难度通关一次，会出现难难度；
难难度通关一次，会出现鬼难难度；
鬼难难度通关一次，出现超鬼难难度。

2、继承

任何难度通关后都可以继承记录并进入二周目，二周目完全继承一周目的东西：包括等级、武器、道具、已学会的技能，商店的道具也全部无限量供应，但所有继承只能在同难度间进行，。

3、隐藏服装

各角色第一套衣服：只要完成全部鬼武侠，评价不论，就可取得。

各角色第二套衣服：全部鬼武侠取得金牌的评价，就可取得。与第一套一样，你并不需要通关。

各角色第三套衣服：需要在游戏中取得全部的10个鬼札，每取得一个，就会在特典里出现一个号码，然后拿这些号码，登陆日本的手机WAP站点，去换取密码，然后再将取得的密码输入特典中，所有要素就会全开了，共5个人的第三套隐藏服装和5个人的恶搞武器。

只要到特典里选择，就能切换服装了。

■10个手札的取得地点，所在位置会发出暗红色闪光

1	原の街道	第21个鬼武侠任务的房间外
2	骏河盘の屋顶	第22个鬼武侠任务右侧
3	比睿山	第8个鬼武侠任务旁的亭子左侧
4	西洋病院	配电室
5	界 幻学舍	破坏第一发动机的房间左侧
6	封锁区 界町	六连仓库的最右边的仓库
7	废村	山顶
8	岛原 幻学舍	2楼有充电机的房间内侧
9	名护屋城	城内二楼走道
10	伏见城	天守阁一进门右边角落





第16话名护屋城一开始的地方，是后期很好的练级点。如果出来的都是枪兵，就让阿初带上试炼的宝玉在远处轰吧。

“眼前这些樱花，这次由我来守护吧。”

柳生十兵卫 茜

剑圣一族，柳生家的继承人，虽然身体瘦小，却继承了祖父超高的剑术。是一位天生的拔刀术高手，她的刀法甚至在苍鬼之上。在旅途中碰到苍鬼时，发现了苍鬼身上流着的鬼之血，因此决定跟随苍鬼一起讨魔。柳生一族与幻魔之间的战争在她的身上延续。

游戏中，十兵卫使用的是柳生流拔刀术（柳生新阴流么？），是攻速最快的一个，不过相对来说攻击范围就小了很多。其主要攻击手段是削砍，武器连击数为4—6。4连的武器是标准的居合攻击，判定涵盖了整个前半圆方位，最后一下带斜360°范围判定。5连的武器攻击判定基本等同于4连，最后一下还带很强的对空判定，相当实用；而6连的武器主要攻击判定则在前方。茜本身的移动也相当快，是5个人中最优秀的，战斗时要善于利用这一点把握时机和方位。

鬼觉醒——鬼之眼

鬼之眼发动中，除自已以外的所有人行动变慢，对BOSS也同样有效，使用隐身技能的敌人也成为可视状态。在鬼觉醒状态中按△，低空突进攻击技“飞影”会替代鬼战术发动。配合上强力武器，茜的鬼之眼将有恐怖的威力，是相当暴力的攻击输出——既可以对单体猛攻，也可以在减速中轻易发动连闪攻击大片敌人，由于能直接看透隐身敌人，这样就能形成更高连击数的连锁一闪。

奥义——无刀取

所谓无刀取也就是格斗游戏中的当身技，成功后即可卸掉对方攻势，同时反击。奥义待发状态中（即手臂上有红光）按R2时即可发动，配合左摇杆的输入会有不同变化。

无刀取 明身（R2）：成功当身后会使出3段踢反击。

无刀取 浮舟（前+R2）：成功当身后会使出回旋踢。

无刀取 花车（后+R2）：成功当身后会使出回转斩。

特殊技能

钻洞、过狭窄的桥

招式表	
通常攻击	□
乱れ樱	同时□+×
突き	前+□
逆突き	突き中，前+□
斩り上げ	后+□
升龙剑	R1+后→前+□
追い讨ち	敌倒地后，近身□
月影	R1+前→后+□
蹴り	R1+○
飞燕脚	蹴り命中敌人瞬间，□
无刀取り	R2

升龙剑是比较好用的招式，兼具观赏性和攻击力，实战中可以考虑与其配合做成连续技。茜的追讨同样很痛，并且很解气，连踢数脚再将敌人踢飞后追上去很容易继续追讨（无限连？），所以在确保不会被干扰的情况下可以积极使用。

武器一览

三池典太●入手方法：十兵卫自带
尚武刀●入手方法：みの屋购买
黑武刀●入手方法：第4话，脚手架旁边的仓库里，需钥匙开门，上楼后的黑色宝箱
光武刀●入手方法：みの屋购买
炎武刀●入手方法：十兵卫用兵法书+化石骨合成
空武刀●入手方法：鬼武侠15取得金鬼评价，详见鬼武侠列表
冰纹刀●入手方法：第13话，两人合力过桥后，破魔镜旁的黑色宝箱
地武刀●入手方法：十兵卫用兵法书+牙合成
小乌丸●入手方法：在鬼武侠3取得金鬼评价，详见鬼武侠列表



大典太●入手方法：安土城场景，在右边原本有三个转动地刀的场景，用十兵卫钻洞过去能看见黑色宝箱
榉丸●入手方法：みの屋购买
鬼丸●入手方法：幻魔空间前20层打低级忍者杂兵随机掉落
三日月●入手方法：第5话，左中庭院里的黑色宝箱
童子切●入手方法：最后一个断桥从右边下去后的黑色宝箱
数珠丸●入手方法：十兵卫用兵法书+鹿の角合成
薄绿●入手方法：みの屋购买
村正●入手方法：十兵卫用兵法书+幻の甲罗合成
正宗●入手方法：第11话，放下吊桥后的场景里的黑色宝箱
鬼蝎●入手方法：みの屋购买
狂月●入手方法：みの屋购买
冰影●入手方法：みの屋购买
岩斩●入手方法：原之宿场场景，黑色架子上的黑色宝箱，需要用罗伯特推箱子搭好路，再让十兵卫上梯子，过独木桥过去拿
狼牙●入手方法：鬼武侠19取得金鬼评价，详见鬼武侠列表
鹤嘴●入手方法：みの屋购买
狮子王●入手方法：第15话，打三成前的那段下坡路场景里的红色宝箱，注意转换视角才好查看
孔雀刺●入手方法：十兵卫用兵法书+幻鹿の角合成
神度剑●入手方法：第16话，和柳生宗矩战斗前楼梯附近的黑色宝箱
アロンダイト●入手方法：用十兵卫打过幻魔空间的第50层
胧月●入手方法：用十兵卫打过幻魔空间的第100层



全部30个鬼武侠的地点，完成条件及奖励

编号	出现时机/地点	完成条件	金鬼评价奖励	银鬼评价奖励	铜鬼评价奖励
鬼武侠1	第3话	1分钟内消灭目标，1名斧足轻	秘药（中）	秘药（小）	草
鬼武侠2	第3话	1分钟内消灭4名幻魔	鬼石	秘药（小）	草
鬼武侠3	第3话	3分钟内消灭目标，拿狼牙棒的幻魔	小乌丸	秘丹（小）	キノコ
鬼武侠4	第4话	3分钟内消灭10名幻魔	黑斩刀	秘丹（小）	キノコ
鬼武侠5	第5话	3分钟内完成5次一闪	冰神机	秘药（中）	草
鬼武侠6	第7话	2分钟内消灭目标，金刚	冰斩刀	秘药（中）	山菜
鬼武侠7	第7话	1分钟内消灭目标，拿狼牙棒的幻魔	黑神机	紫水晶の指轮	赤いキノコ
鬼武侠8	第8话	2分钟内消灭3名幻魔	地击甲	秘丹（中）	山菜
鬼武侠9	第9话	5分钟内消灭目标，大菩仁	皇辉	剧药（中）	山菜
鬼武侠10	第9话	3分钟内完成5次追讨	炎武刀	真珠の指轮	赤いキノコ
鬼武侠11	第10话	3分钟内消灭目标，2名暗傀儡	彗星	蓝玉の指轮	赤いキノコ
鬼武侠12	第11话	2分钟内消灭目标，幻魔武将森罗	见切の宝珠	秘药（全）	イモリ
鬼武侠13	第11话	3分钟内完成10次连锁一闪	空斩刀	心药（全）	山菜
鬼武侠14	第12话	2分钟内消灭目标，6名幻魔武将金刚	オルトリンテ	鬼药（全）	赤いキノコ
鬼武侠15	第13话	2分钟内消灭目标，4名暗蜘蛛·狱	大蛇	心药（全）	山菜
鬼武侠16	第14话	1分钟内完成5次连锁一闪	空武刀	秘药（全）	サンショウウオ
鬼武侠17	第14话	1分半钟内消灭所有幻魔	星切	青玉の指轮	山菜
鬼武侠18	第15话	3分钟内消灭目标，幻魔武将止水	ラファエルの笼手	秘丹（全）	サンショウウオ
鬼武侠19	第15话	5分钟内吸3000魂	狼牙	秘丹（全）	山菜
鬼武侠20	第16话	5分钟内消灭目标，3只三途鸟	乌枢沙摩明王の矛	剧药（全）	香草
鬼武侠21	原之宿场街道最深处	5分钟内全灭100名幻魔杂兵	赤魂呼びの铃	剧药（全）	香草
鬼武侠22	骏河之岩从脚手架上去的楼顶	3分钟内完成5次连锁一闪	蛇神の指轮	秘丹（小）	キノコ
鬼武侠23	佐和山城城下町右上的房间内	保护2个盗贼3分钟	法轮の锡杖	紫水晶の指轮	キノコ
鬼武侠24	比睿山延历寺的大门	3分钟内吸2000魂	武神机	真珠の指轮	赤いキノコ
鬼武侠25	安土城三层打柳生宗矩的地方	4分钟内吸2000魂	スサノオの角	剧药（中）	イモリ
鬼武侠26	西洋医院打路易斯的地方	3分钟内消灭目标，1名格斗幻魔	阎魔の笼手	蓝玉の指轮	山菜
鬼武侠27	界 幻学舍往魔空石所在房间	3分钟内消灭目标，幻魔武将绝影	试练の宝珠	秘药（全）	サンショウウオ
鬼武侠28	封锁区 界町打鸟左近的码头	2分钟内消灭3名幻魔	军荼利明王の矛	鬼药（全）	赤いキノコ
鬼武侠29	废村打淀姬的山顶	保护2个盗贼1分半钟	冰帝の锡杖	红玉の指轮	赤いキノコ
鬼武侠30	名护屋城打柳生宗矩的地方	保护2个盗贼2分钟	ルシファア　の笼手	金刚石の指轮	幻のサンショウウオ

全部三种类饰品名称及具体功效详尽列表

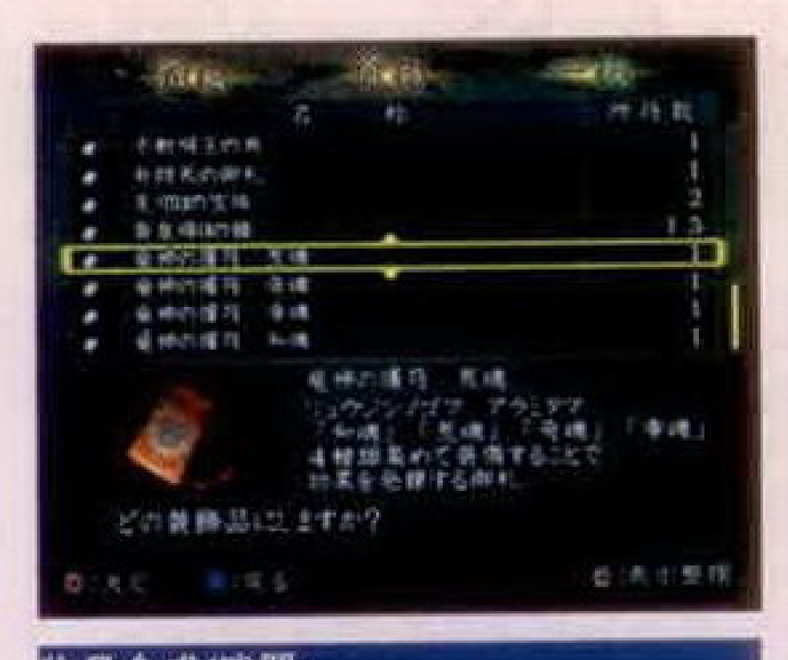
指轮	
饰品名称	装备效果
朱雀の指轮	对炎属性攻击力上升50%
玄武の指轮	对地属性攻击力上升50%
白虎の指轮	对风属性攻击力上升50%
青龙の指轮	对冰属性攻击力上升50%
麒麟の指轮	对光属性攻击力上升50%
暗魔の指轮	对暗属性攻击力上升50%
足轻の指轮	攻击力上升1
足轻头の指轮	攻击力上升3
侍の指轮	攻击力上升5
武将の指轮	攻击力上升10
将军の指轮	攻击力上升20
武偏者の指轮	攻击力上升15 防御力下降10
见习の指轮	鬼战术威力上升10%
术师の指轮	鬼战术威力上升20%
阴阳师の指轮	鬼战术威力上升50%
步兵の指轮	通常攻击招式威力上升10%
桂马の指轮	通常攻击招式威力上升20%
王将の指轮	通常攻击招式威力上升40%
香车の指轮	突き系招式威力上升20%
飞车の指轮	突き系招式威力上升40%
银将の指轮	斩り上げ系招式威力上升20%
金将の指轮	斩り上げ系招式威力上升40%
角行の指轮	追い讨ち系招式威力上升40%
玉将の指轮	一闪系招式威力上升40%
炎杀の指轮	对炎属性攻击力上升20%
地杀の指轮	对地属性攻击力上升20%
风杀の指轮	对风属性攻击力上升20%
冰杀の指轮	对冰属性攻击力上升20%
光杀の指轮	对光属性攻击力上升20%
暗杀の指轮	对暗属性攻击力上升20%
背水の指轮	濒死状态时攻击力上升30
蛇神の指轮	毒状态时攻击力上升60
紫水晶の指轮	售价400的高档商品
真珠の指轮	售价600的高档商品
蓝玉の指轮	售价800的高档商品
青玉の指轮	售价2000的高档商品
红玉の指轮	售价2000的高档商品
金钢石の指轮	售价4000的高档商品

首饰	
饰品名称	装备效果
朱雀の首饰	对炎属性防御力上升50%
玄武の首饰	对地属性防御力上升50%
白虎の首饰	对风属性防御力上升50%
青龙の首饰	对冰属性防御力上升50%
麒麟の首饰	对光属性防御力上升50%
暗魔の首饰	对暗属性防御力上升50%
足轻の喉当	防御力上升1
足轻头の喉当	防御力上升3
侍の喉当	防御力上升5
武将の喉当	防御力上升10
将军の喉当	防御力上升20
不战の首饰	防御力上升15 攻击力下降10
虎眼の首饰	体力最大值上限上升100
真虎眼の首饰	体力最大值上限上升300
虎眼护法の首饰	体力最大值上限上升500
鬼眼の首饰	鬼力最大值上限上升100
真鬼眼の首饰	鬼力最大值上限上升300
鬼眼护法の首饰	鬼力最大值上限上升500
龙眼の首饰	心力最大值上限上升100
真龙眼の首饰	心力最大值上限上升300
龙眼护法の首饰	心力最大值上限上升500
炎封の首饰	对炎属性防御力上升20%
土封の首饰	对地属性防御力上升20%
风封の首饰	对风属性防御力上升20%
冰封の首饰	对冰属性防御力上升20%
光封の首饰	对光属性防御力上升20%
暗封の首饰	对暗属性防御力上升20%
背水の首饰	濒死状态时防御力上升30
前いの襟卷き	和从者同时装备时，攻击力和防御力上升5
友情の襟卷き	和从者同时装备时，攻击力和防御力上升10
义兄弟の襟卷き	和从者同时装备时，体力和鬼力最大值上限上升500
阴阳の襟卷き	和从者同时装备时，合体鬼战术威力上升100%
鬼神の首饰 和魂	全套四种首饰同时装备时，鬼力无限
鬼神の首饰 荒魂	全套四种首饰同时装备时，鬼力无限
鬼神の首饰 奇魂	全套四种首饰同时装备时，鬼力无限
鬼神の首饰 幸魂	全套四种首饰同时装备时，鬼力无限

一般	
饰品名称	装备效果
寿老人の御札	奥义使用恢复时间减少10%
布袋尊の御札	奥义使用恢复时间减少20%
毗沙门天の御札	奥义使用恢复时间减少50%
吉祥天の御札	鬼力消耗量减少25%
弁财天の御札	鬼力消耗量减少50%
大　天の御札	心力消耗量减少50%
勋功の宝玉	获得经验值上升10%
大勋功の宝玉	获得经验值上升20%
博徒の心得	消灭敌人后，道具掉落几率上升
博徒の指贯	用追讨攻击消灭敌人后，道具掉落几率上升
打ち出のこづち	消灭敌人后，获得金钱值上升20%
不动明王の角	攻击力上升50，防御不能
商卖御免印	购物时打8折
黄魂呼びの铃	黄魂出现率上升
紫魂呼びの铃	紫魂出现率上升
赤魂呼びの铃	红魂出现率上升
青魂呼びの铃	蓝魂出现率上升
黄泉归りの钟	角色招受致命攻击时自动复活，仅能使用一次
体力回复の数珠	体力缓慢自动回复
鬼力回复の数珠	鬼力缓慢自动回复
心力回复の数珠	心力缓慢自动回复
三宝回复の数珠	体力、鬼力、心力缓慢自动回复
龙神の护符 和魂	全套四种首饰同时装备时，心力无限
龙神の护符 荒魂	全套四种首饰同时装备时，心力无限
龙神の护符 奇魂	全套四种首饰同时装备时，心力无限
龙神の护符 幸魂	全套四种首饰同时装备时，心力无限
スサノオの角	攻击力大幅上升，体力自动减少，黄魂出现率上升
见切りの宝玉	装备后，能发动一闪时，会有提示
试练の宝玉	以体力最大上限值为1点作为代价，获得经验值10倍

饰品中的三宝回复数珠、以及龙神和鬼神系列道具中的四件，只能通过闯百层魔空空间获取。这次的回复数珠相当体贴，虽然回复速度较慢，但并不限定人物只能在站立状态——在激战的过程中一样有效。

躲在大型敌人身后释放Lv3光属性攻击，在不锁定的前提下，则光弹会先全部穿透面前的敌人再全场追踪，十分好用。



物品合成/武器:

十兵卫

兵法书+牙=地武刀
兵法书+化石骨=炎武刀
兵法书+鹿の角=数珠丸
兵法书+幻の鹿角=孔雀刺
兵法书+幻の甲罗=村正

阿初

兵法书+牙=火焰
兵法书+化石骨=　　炎神机
兵法书+鹿の角=曙
兵法书+幻の鹿角=冰碎
兵法书+幻の甲罗=神威

ロベルト

兵法书+牙=シュヴェルトライテ
兵法书+化石骨=圣产の手甲
兵法书+鹿の角=ヘルムヴィ　ゲ
兵法书+幻の鹿角=战栗の手甲
兵法书+幻の甲罗=ガブリエルの笼手

天海

兵法书+牙=伊舍那天戟
兵法书+化石骨=帝释天戟
兵法书+鹿の角=梵天棍
兵法书+幻の鹿角=招魂净杖
兵法书+幻の甲罗=降三世明王の矛

物品合成/装饰品

共同

黄の石+黄の石=力の石
青の石+青の石=鬼の石
黄の石+青の石=心の石
黄の石+发明书=红玉の指轮
青の石+发明书=青玉の指轮
兵法书+发明书=商卖御免印

十兵卫

发明书+牙=侍の指轮
发明书+化石骨=银将の指轮
发明书+鹿の角=打ち出のこづち
发明书+幻の鹿角=青魂呼びの铃
发明书+幻の甲罗=鬼力回复の数珠

阿初

发明书+牙=侍の喉当
发明书+化石骨=前いの襟巻き
发明书+鹿の角=友情の襟巻き
发明书+幻の鹿角=赤魂呼びの铃
发明书+幻の甲罗=心力回复の数珠

ロベルト

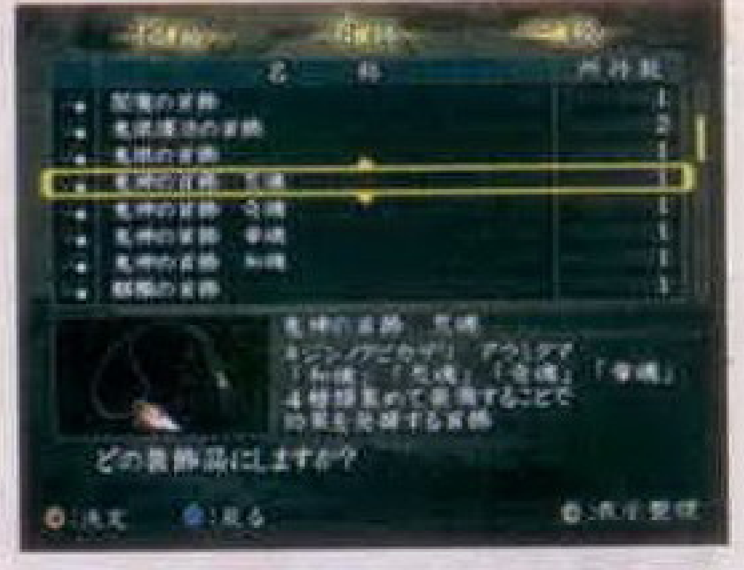
发明书+牙=侍の指轮
发明书+化石骨=桂马の指轮
发明书+鹿の角=大勋功の宝珠
发明书+幻の鹿角=黄魂呼びの铃
发明书+幻の甲罗=体力回复の数珠

天海

发明书+牙=侍の喉当
发明书+化石骨=香车の指轮
发明书+鹿の角=术师の指轮
发明书+幻の鹿角=紫魂呼びの铃
发明书+幻の甲罗=阴阳师の指轮

物品合成/回复道具:

草+草=秘药(小)
草+山菜=秘药(小)
草+香草=秘药(中)
草+珍しいキノコ=秘丹(中)
草+赤いキノコ=秘丹(小)
草+キノコ=秘丹(小)
草+イモリ=秘心丹(小)
草+サンショウウオ=秘心丹(小)
草+幻のサンショウウオ=秘心丹(中)
山菜+山菜=秘药(中)
山菜+香草=秘药(中)
山菜+珍しいキノコ=秘丹(中)
山菜+赤いキノコ=秘丹(中)
山菜+キノコ=秘丹(小)
山菜+イモリ=秘心丹(小)
山菜+サンショウウオ=秘心丹(中)
山菜+幻のサンショウウオ=秘心丹(中)
香草+香草=秘药(全)
香草+珍しいキノコ=秘丹(全)
香草+赤いキノコ=秘丹(中)
香草+キノコ=秘丹(中)
香草+イモリ=秘心丹(中)
香草+サンショウウオ=秘心丹(中)
香草+幻のサンショウウオ=秘心丹(全)
珍しいキノコ+珍しいキノコ=鬼药(全)
珍しいキノコ+赤いキノコ=鬼药(中)
珍しいキノコ+キノコ=鬼药(中)
珍しいキノコ+イモリ=鬼心丹(中)
珍しいキノコ+サンショウウオ=鬼心丹(中)
珍しいキノコ+幻のサンショウウオ=鬼心丹(全)
赤いキノコ+赤いキノコ=鬼药(中)
赤いキノコ+キノコ=鬼药(小)
赤いキノコ+イモリ=鬼心丹(小)
赤いキノコ+サンショウウオ=鬼心丹(中)
赤いキノコ+幻のサンショウウオ=鬼心丹(中)
キノコ+キノコ=鬼药(小)
キノコ+イモリ=鬼心丹(小)
キノコ+サンショウウオ=鬼心丹(小)
キノコ+幻のサンショウウオ=鬼心丹(中)
イモリ+イモリ=心药(小)
イモリ+サンショウウオ=心药(小)
イモリ+幻のサンショウウオ=心药(中)
サンショウウオ+サンショウウオ=心药(中)
サンショウウオ+幻のサンショウウオ=心药(中)
幻のサンショウウオ+幻のサンショウウオ=心药(全)



鬼神首饰：全部装备后鬼力无限

鬼神首饰 荒魂……使用十兵卫取得幻魔空间第90层的宝箱
鬼神首饰 奇魂……最后一话，与罗伯特分手后，有一个黄色破魔镜的场景，返回前一个场景，醍醐寺门前的宝箱
鬼神首饰 幸魂……使用阿初取得幻魔空间第90层的宝箱
鬼神首饰 和魂……安土城三层，左边有三个地刀机关房间中，先用十兵卫钻洞进去，再用罗伯特推铁箱，最后用阿初炸掉魔锁，出门后的屋檐上的宝箱

龙神护符：全部装备后心力无限

龙神护符 荒魂……使用罗伯特取得幻魔空间第90层的宝箱
龙神护符 奇魂……最后一话，伏见城天守阁门前，右边大树后面的宝箱
龙神护符 幸魂……使用天海取得幻魔空间第90层的宝箱
龙神护符 和魂……第8话，鬼屋敷第5层的黑色宝箱

"再见了，我所爱的人。"

罗伯特

游戏中的虚构角色，其两手作为幻魔的实验而被植入了破坏力强大的勾玉。罗波特的父亲是西班牙人，母亲则是日本人的传教士，他在父母双亡后被收养，但养父却在幻魔的控制下将其他孤儿——罗伯特的25个兄弟——全部当了活体实验品。被犹如父亲般尊敬的人背叛，并眼见亲人死去，他的心中开始囤积愤怒的复仇之火。因为与秀康怀着相同的目的而共同行动，但很长一段时间内始终封闭着自己真实的内心。

游戏中罗伯特的武器是手甲，是范围最窄的一个，但他的攻击力相当高，单发破坏力很猛。手甲的连击数为3—5。3连武器的攻击方式是左右摆拳，4连则是直拳，威力和速度并重，5连武器是刺拳，能非常轻易地形成连击。罗伯特的Lv1鬼战术打击范围同样狭小，利用它发动一闪的时候要考虑到。不过鬼战术的转身动作使得其在直线范围上打得会更远一些，并且有对空判定。

鬼觉醒　破魔之拳

破魔之拳发动中，所有攻击都呈现多段打击状态，单发攻击也会具有多段判定，拳风既快，威力又大。在鬼觉醒状态中按△，强烈连续攻击技"ハイラッシュ"会替代鬼战术发动，此招杀伤力超强并且攻速和Hit数都很高，观赏性和杀伤力满点。觉醒后使用通常攻击对单体敌人有定位杀伤能力，能轻易连击敌人到死。

奥义　バインドシュート

罗伯特的奥义是控制技，奥义待发状态中（即手臂上有红光），按R2时能发动奥义**バインドシュート**，配合左摇杆的输入会有不同的变化。

バインドシュート 投（R2）：将敌人缠住，投掷技使用可能。

バインドシュート 引（前+R2）：将敌人拉向自己身边，追加输入"□"，用尽浑身力量出拳。

バインドシュート 注（后+R2）：将敌人缠住，连点"□"向其体内注入斗气，当注入量超过敌残留体力时，敌即死。

バインドシュート 引在钳制住敌人后，看准时机再按□，能使出一闪，当然也能形成连锁一闪。罗伯特适合单挑，不是很适合在乱军之中拼杀。

特殊技能

推动大铁箱、砸开铁门、搬动某些特定把手

招式表	
通常攻击	□
テスストーム	回避中□
ブロー	前+□
スピゾブロー	R1+后→前+□
アッパー	后+□
ヘルタワー	R1+前→后+□
追いうち	敌倒地后，近身□（可连打）
ノヴア	□蓄力后，放开
蹴り	R1+○
ストライク	同时□+×
バインドシュート	R2

罗伯特的追讨充满暴力和野性，同样十分解气，推荐使用。

特殊技能

ナックルガード●入手方法：罗伯特自带
阎魔の笼手●入手方法：鬼武侠26取得金鬼评价，详见鬼武侠列表
光击甲●入手方法：西洋病院场景，进中间的门，打鬼武侠的场景，用罗伯特推铁箱子后的红色宝箱
炎击甲●入手方法：**みの**屋购买
空击甲●入手方法：**みの**屋购买
地击甲●入手方法：鬼武侠8取得金鬼评价，详见鬼武侠列表



战栗の手甲●入手方法：罗伯特用兵法书+幻鹿の角合成
冥府の手甲●入手方法：**みの**屋购买
零式の手甲●入手方法：第12话，破坏第2个发动机场景的黑色宝箱
圣产の手甲●入手方法：罗伯特用兵法书+化石骨合成
オルトリンデ●入手方法：鬼武侠14取得金鬼评价，详见鬼武侠列表
ブリュンヒルデ●入手方法：佐和山城场景，从地下水路进去后，推动第一个火台，下去后的黑色宝箱
シュヴェルトライテ●入手方法：罗伯特用兵法书+牙合成
ヘルムヴィーゲ●入手方法：罗伯特用兵法书+鹿の角合成
ジークルーネ●入手方法：**みの**屋购买
カシエルの笼手●入手方法：**みの**屋购买
ルシファーの笼手●入手方法：鬼武侠30取得金鬼评价，详见鬼武侠列表
メタトロンの笼手●入手方法：用罗伯特打过幻魔空间的第50层
ミカエルの笼手●入手方法：最后一话，最开始经过桥上的黑色宝箱。
ラファエルの笼手●入手方法：鬼武侠18取得金鬼评价，详见鬼武侠列表
ガブリエルの笼手●入手方法：罗伯特用兵法书+幻の甲罗合成
ウリエルの笼手●入手方法：第16话开始后，第3个场景的黑色宝箱
神护覇甲●入手方法：用罗伯特打过幻魔空间的第100层



虽然连闪本身没什么技术要求，但要特别注意连闪的发动位置，比如选在一队敌人的"一头儿"，这样可以确保全歼。





百层魔空空间研究（本研究不含装备鬼神首饰和龙神护符等究极装备）

本次魔空空间没有分支，但有100层，当中不能记录、中途推出的话，就得从头再来。每10层会出现一个宝箱，不少珍贵武器、饰品、道具和合成材料都在这取得。

关于生存

由于整个魔空空间有100层，所以要以生存为第一目标，切勿意气用事，



该用的道具就用，不要怕麻烦，中途随时更换武器和饰品对付相应的敌人。本次的难度比以往的要难上不少，敌人的攻击力很强，而且还会连击。对自己没信心的玩家可以用每名角色先到达50层，拿到这把强力武器后再来，有这把武器以后，过前50层相对而言很轻松。或者二周目再来，因为二周目みの屋里的道具可以无限购买，黄泉归りの钟尽量多买，这个是战斗的根本动力，秘药、鬼药、心药也是必备。人物等级推荐50级以上，防具至少升到30级，能装备4个饰品，心力槽也尽量保持在能自动复活变身的状态。

关于杀敌

杀敌是过关的根本，所以不能随便乱砍一气，主要手段有普通攻击、一闪攻击和鬼战术攻击。普通攻击是根本，所以王将の指轮推荐装备。不过在乱军之中，不要出破绽大的招式，对单体而又血厚的敌人，尽量将其击倒，然后用追讨，追讨的杀伤力威力不俗。一闪攻击如果不是达人的话，就多用弹一闪和崩一闪，然后很容易形成连锁一闪。一闪虽然威力不如前作那么强，但能闪出不少魂，每种魂在幻魔空间里来说，都



可能是救命的。要想提高一闪的威力就得装玉将の指轮。某些敌人不能一闪攻击，比如空中的敌人和各种幻魔炮台。对付它们用鬼战术最有效，尽量每名角色都配备一把杀伤力高的光属性武器，LV3光属性鬼战术能秒杀他们。

关于人物招式

苍鬼不论是拿的皇辉，还是**エクスカリバー**都可以主攻鬼战术，多备鬼药和吸取青魂，再装备弁财天的の御札，足够他放对空用的50层到100层的LV3光属性鬼战术。对地使用LV1鬼战术，发动崩一闪后，形成连锁一闪，即能闪出魂，又能对多名敌人进行攻击。他用净化剑给予敌人致命一击就能100%出现紫魂，对于猛攻或保命都能起很大作用。

十兵卫可以用村正和正宗的双重武器装备，对地主要用连锁一闪攻击，对空则用性能很好的升龙剑或放光属性鬼战术，另外5连和6连的武器，最后一招也有很强的对空判定。她最强的还是发动奥义鬼眼，让所有敌人行动变慢，自己就可以自由发挥了，装备了毗沙门天の御札后，能加快连发速度。

阿初的对空攻击性能很好，武器用日照或护法，两把都是光属性的。花火这招很好用，是追踪弹，对于以远程游击战为主的阿初很重要。奥义火药术是用于解围的，而她最强的攻击手段还是魔王之血觉醒后，类似高达里的浮游炮攻击，这招清屏效果好，特别是对空中魔法师，装备了大黑天の御札后，能延长浮游炮射击时间。

罗伯特推荐先到50层拿到光属性的**メタトロンの**笼手后再来打。然后和阎魔の笼手交替使用，阎魔の笼手带攻击波，能对空。**ストライク**的打击性能很好，奥义**パイソドシユート**可以很好的牵制敌人，将敌人控制以后用通常攻击连击。也可以多使用光属性的LV3鬼战术，有时候清场还是挺管用的，用这个时记得装备阴阳师の指轮增强杀伤力。

天海也推荐先到50层拿到**ガエボルグ**再来打。**ガエボルグ**本身带有一闪攻击威力上升的能力，再装备玉将の指轮，一闪强到逆天。他攻击范围广，用崩一闪形成连锁一闪，杀敌的速度特别快。地狱突き和金刚胎藏击两招杀伤力强，而且都能连打追击。奥义净化术带追踪效果，对空和灵活型的敌人效果都很好，推荐装备毗沙门天の御札，减少蓄力时间。

关于武器

苍鬼推荐皇辉，虽然改满了普通攻击力也不是很高，但它是专门为使用鬼战术而创造的武器，打第9章最开始的鬼武侠，获得金鬼评价就可入手。武器本身就是光属性，附带能力为鬼力消耗量减少50%，鬼战术威力上升120%，如果装备上阴阳师の指轮（效果为鬼战术威力上升50%），使用LV3鬼战术，就可轻松清屏。

十兵卫推荐村正或正宗，两把武器的附带能力都带攻击力上升和一闪系招式威力上升，但村正的攻击力几乎比正宗高一倍，但正宗是光属性，而村正是暗属性的，在鬼战术上较有优势，可以两把轮换使用。装备这两把武器，再装上玉将の指轮（效果为一闪系招式威力上升40%），形成连锁一闪，满屏都会被闪出大量的魂。村正用十兵卫合成，兵法书和幻の甲罗即可，正宗在第11话，放下吊桥后的场景里的黑色宝箱里。

阿初推荐日照，属性为光，MAX形态攻击力有120，类型为光学武器，能全屏跟踪射击，在第13话，开始后第3个场景里的黑色宝箱里取得。激光机的优点是射程远、能跟踪、射速也不算慢，但打起来比较辛苦，因为没有贯通效果。可以利用日照的LV3光属性鬼战术。

罗伯特和天海没有能和上述武器同等级武器推荐，最好的应该是两人在幻魔空第50层取得武器。罗伯特的**メタトロンの**笼手是光属性的，而天海的**ガエボルグ**加攻击力和一闪威力。

每个人在幻魔空间的50层和100层分别能得到一把超强武器，一共是10把，每人50层得到的那把武器，攻击力都很高，附带能力也很不错，特别是苍鬼的**エクスカリバー**，集普通攻击、一闪、鬼战术于一体的全能型武器。而每人100层得到的那把武器，都是全部同种类武器里攻击力最高的，但属性统一都是无属性，而它们所有的附带能力里都不约而同的有节省心力或回复心力的能力，这说明它们是厂商特意为每个人的鬼觉醒或奥义设计的。看来它们和能让心力无限的饰品龙神护符 荒魂、奇魂、幸魂、和魂是最佳搭配。



关于推荐饰品和道具

◆**王将の指轮**：通常攻击系招式威力上升40%

◆**玉将の指轮**：一闪系招式威力上升40%

◆**阴阳师の指轮**：鬼战术威力上升50%

◆**黄泉归りの钟**：复活

◆**青魂呼びの铃**：青魂出现几率上升

◆**三宝回复の数珠**：体力、鬼力、心力缓慢自动回复

◆**弁财天の御札**：鬼力消耗减半

◆**毗沙门天の御札**：奥义蓄力时间减半

大黑天の御札：心力消耗减半

全角色魔空空间取得宝箱物品

在魔空空间里，一定不要吝惜回复道具，否则由于“小气”而导致自己仆街，将会是令你郁闷万分的事情。

苍鬼

层数	第一次获得	第二次获得
10	秘药(全)	秘药(全)
20	力石	力石
30	心石	心石
40	见切りの宝珠	幻の鹿角
50	**エクスカリバー**	发明书
60	剧药(全)	剧药(全)
70	王将の指轮	兵法书
80	试炼の宝珠	幻金块(中)
90	三宝回复の数珠	幻の甲罗
100	鬼斩り极文字	幻金块(大)

十兵卫

层数	第一次获得	第二次获得
10	秘药(全)	秘药(全)
20	鬼石	鬼石
30	力石	力石
40	黄魂呼びの铃	幻の鹿角
50	**アロンダイト**	发明书
60	剧药(全)	剧药(全)
70	玉将の指轮	兵法书
80	毗沙门天の御札	幻金块(中)
90	鬼神首饰 荒魂	幻の甲罗
100	胧月	幻金块(大)

阿初

层数	第一次获得	第二次获得
10	秘药(全)	秘药(全)
20	鬼石	鬼石
30	心石	心石
40	青魂呼びの铃	幻の鹿角
50	鬼怒	发明书
60	剧药(全)	剧药(全)
70	角行の戒指	兵法书
80	弁财天の御札	幻金块(中)
90	鬼神首饰 幸魂	幻の甲罗
100	霸王岚牙	幻金块(大)

罗伯特

层数	第一次获得	第二次获得
10	秘药(全)	秘药(全)
20	力石	力石
30	鬼石	鬼石
40	赤魂呼びの铃	幻の鹿角
50	**メタトロンの**笼手	发明书
60	剧药(全)	剧药(全)
70	飞车の戒指	兵法书
80	大黑天の御札	幻金块(中)
90	龙神护符 荒魂	幻の甲罗
100	神护霸甲	幻金块(大)

天海

层数	第一次获得	第二次获得
10	秘药(全)	秘药(全)
20	心石	心石
30	鬼石	鬼石
40	紫魂呼びの铃	幻の鹿角
50	**ガエボルグ**	发明书
60	剧药(全)	剧药(全)
70	金将の戒指	兵法书
80	阴阳师の戒指	幻金块(中)
90	龙神护符 幸魂	幻の甲罗
100	明镜止水	幻金块(大)

安土城外一开始的地方是中期相当好的赚魂场所，让苍鬼在远处吸魂，阿初带上红魂呼之铃在原地开枪就好。记得不时让苍鬼“防御”一下，因为赚取那“+1000”的BONUS才是重点。

【想制作结束了以后还能留下很多回忆的游戏】

新鬼武者制作人小野义德专访

《新鬼武者》原来是这样的游戏，相信玩家都会在此时此刻中发出这样的感慨，究竟是什么初衷使这个系列在今天发生了如此意外的变革呢。下面，我们不妨在制作人小野义德的谈话中找到答案。

浜崎步用了一年的时间给我们制作了主题曲

——游戏中浜崎步的歌放置的地方真是恰到好处啊（笑）。

小野■（笑）。

——游戏片头是使用了比较激烈的乐曲，虽然有点怀疑结尾会不会同样使用此类乐曲，还有会不会只是音乐呢？正想着的时候，居然听到了浜崎步的歌曲，很能感到制作者的独具匠心（笑）。

小野■（笑）。其实这种做法当时也是赞否两论。在游戏的系统以外，准备了很多各种各样的要素和想法。使用浜崎步来演唱，其实也只是其中之一。但即使是请浜崎步特别演唱，如果和游戏的风格不相符，还是会让玩家觉得有硬加进来的感觉。对此，我们把游戏各章节的内容特别向浜崎步进行了详细的说明，所以前后共花了一年的时间。我们基本上觉得符合游戏所要表现的主题。特别是游戏结尾的歌曲制作的比较辛苦，所选的歌曾经换过三回。

——换了三回吗？

小野■浜崎步也是非常的积极配合。我们送去游戏新的映像时，浜崎步有时会说：那只有重新作了啊。结果送回的曲子不只是改了歌词，而完全是一首全新的曲子。游戏结尾的制作也不能疏忽，要配合结尾曲的长短，真是不到最后一刻不能松手啊（笑）。

——原来如此，就是说，是一种协调合作啊。

想让不善于动作游戏的玩家也体验到本作的乐趣

——这回的《鬼武者》一开始就有普通、简单和超简单三个难度选择。

小野■是啊。我们准备了很多游戏入口。《鬼武者》给人的印象还是面向喜欢动作游戏的玩家，所以降低难度可能会遭来玩家的抱怨。所以想让不玩动作游戏的人加入到《鬼武者》的世界中，该怎么办呢？简单模式是想让玩家不被高难度的操作所束缚，可以体验反复玩游戏的乐趣。因为其中有RPG的要素。比如道具的组合与炼成，主人公的成长，武器的强化，等等。在"超简单"模式里，敌人相对较弱，主人公的武器一开始就很强，这样就可以很简单的推动游戏情节。而且还加了很多关于前作的对话和同伴的介绍，初心者可以慢慢去了解。游戏中面向自己的同伴按○键的话，还可以从同伴那里得到各种各样的信息。

——在制作上最优先考虑的事情应该还是游戏的故事情节吧。

2005年2月24日
鬼武者シリーズの脚本を執筆しておられました杉村升氏が他界致しました。
ここに杉村氏のご冥福を心よりお祈りいたします。

杉村先生 有難うございました。
鬼武者シリーズ開発スタッフ一同

小野■我们想制作结束后还能留下很多回忆的游戏，所以在这方面下了很大的功夫。既可以享受游戏的操作乐趣，又可以被故事情节所陶醉。我们尽量想做到两全其美。

——的确很容易使人投入。

小野■虽然在某种程度上《鬼武者》系列已经是十分成熟的作品了，但在考虑如何吸引新玩家的问题上，还必须要在故事情节上下功夫。为了让一些不擅长动作游戏的玩家了解本作的乐趣，其实是硬加入了RPG的要素。游戏中利用这些要素提升了主人公的等级，也许多少可以使他们觉得自己变成了动作游戏的高手，进而体验到动作游戏的那种爽快的感觉。本作中每个游戏角色都可以自行编辑，甚至编辑著名的绝技"一闪"。这样一来使出"一闪"的时机和接着的连续攻击都可以通过自行编辑，而变的得简单了。所以就算是不擅长动作游戏的人只要在编辑上花些时间，也一定会渐渐对动作游戏多少感到些自信。

甚至可以编辑"一闪"的攻击范围！"一闪"可以说是《鬼武者》操作中的核心部分。居然也可以编辑。

小野■只要灵活的利用编辑这个功能，就可以随心所欲地制作出自己的游戏角色。如果是玩过本系列的玩家，请一定从"普通"难度玩起。然后如果接到了CAPCOM发来的挑战状，特别是第二次发起挑战的可不是伊达（笑）。如果说了"既然知道《鬼武者》，就不要使用这种新的系统。"这样一定会有好的回报(笑）。游戏高手当然会了解游戏会有很多隐藏要素和分支。他们会用各种各样的方式去全面的完成游戏，而且尽量只通关一次，就把游戏所有的地方都玩到。一个游戏，使用了5个主人公，而且也沿用了前3代的那种迷题，但还想吸引玩家能认真地把第4代的本作通关。我们在写剧本的时候做了努力，争取让玩家一次就可以把本作的故事情节和角色关系搞清楚。

——只通关一次就可以了解很多吗？那通关一次大概需要多长时间呢？

小野■大概30～40小时吧。

——游戏内容增加了很多，系统也加了新的要素，那游戏也不是变难了吗？

小野■解决的方法就是"鬼武侠"。游戏中准备了一些像"鬼武侠"那样的训练所，可以起到熟悉游戏的目的。初次接触游戏的人可以不使用"随从"系统，虽然可能只有一个人去战斗，但还会有为了推动剧情而不得不更换操作角色的时候。就算更换角色后失败了也没什么风险。只要能保证不被KO，即使失败也没关系。我们希望初心者遇到危险时会进入救助设施，其实我们准备了很多不同的途径，使游戏能深入地进行下去。我们确实在这方面下了些功夫。

——就是准备了很多分支情节的意思吧。

阿初突然暴露了她的秘密

——下面话题转到游戏角色上吧，为什么会有5位主人公呢？



小野义德

CAPCOM公司 编成室 制作人　作为制作人的代表作是PS2的《混沌军势》和PS2的《罗马暗影》。对自己的爱犬小布丁是非常的溺爱。当被问及，爱犬小布丁和妻子，哪个更重要时，得到的回答居然是爱犬小布丁。

小野■本作使用了5个主人公，主要是因为角色分工的不同。曾有人说这5人是《秘密战队五连者》，而且红勇士正好在中间（笑）。

——就是以前那部有名的特摄片（笑），罗伯特就是黄勇士吧？

小野■我心中的黄勇士其实是茜，是制造气氛的角色。罗伯特是有点不起眼的绿勇士。红勇士和蓝勇士就是苍鬼和天海，不过颜色正相反。关于桃勇士，开始时其实还真不太像。

——因为这个桃勇士在游戏进行中好像一直烦恼不断（笑）。

小野■是的。制作的过程中也是这样，本来一直在她身上装备了很多东西，在某个阶段中突然暴露了。露出了肚脐（笑）。这真是个麻烦事啊。

——此话怎讲？

小野■大改造的工作开始了。剧情组和CG电影组基本上一直都在行动，当时有阿初的画面基本上都完成了，但却出现了要对阿初进行改动的风声。开发本部长稻船敬二觉得应该有像2代中阿邑那种感觉的角色（笑）。但也不能让十兵卫脱吧（笑）。

——确实也不是那种感觉的角色（笑），但换作阿初，即使稍微露出一些，也不容易让人想到点处去。

小野■是这样的，阿初身上散发着独特的气质和女人味。游戏中阿初的姐姐淀君不是也登场了吗，阿初和她比起来，性感程度还是差了一些。

——还是作了一些改动吧。

小野■按照原画设定制作就挺好的。与阿初在某章节的某种行为非常相符（笑）。

——然后，还有那个阿吉有点狡猾啊，和其他角色有明显不同的面孔（笑），还有它到底从哪出来的？背后的操纵者又是谁呢？这些谜团……

小野■背后的操纵者啊（笑）。这个迷团一定会揭开的（笑）。

血红的瞳孔映照出一个混乱失序群魔乱舞的世界

DIRGE of CERBERUS FINAL FANTASY VII

ダージュ オブ ケルベロス

SE的FF7补完计划经过电影版的Advent Children和手机版的Before Crisis之后，这回轮到PS2平台上的Dirge of Cerberus登场了。本作的关键词"塞伯拉斯"（Cerberus）是希腊神话中看守地狱大门的三头犬的名字。在《最终幻想VII DC》中，它则是主人公文森特使用的手枪的名称。这位许多玩家心目中的酷哥会在本作中有什么表现呢？这就全看各位的水平了。

PS2	本刊译名：最终幻想VII 塞伯拉斯的挽歌			CERO 12
	Square-Enix	6800日元	2006.1.26	
动作射击RPG	DVD-ROM	日版	1人	677KB

序章

在《最终幻想7 少年归来》的故事结束一年后，也就是FF7正篇结束3年之后，原本因卡达吉等人作乱而几乎重新陷入毁灭威胁的世界，在克劳德和伙伴们的努力下恢复了平静。遭受"魔晃"沾染而罹患"星痕综合症"的孩子们在生命之泉的沐泽之下获得了康复。此后，人们逐渐从破败的魔晃都市"米德伽"搬迁出去，在原神罗集团干事利夫（リーブ）等人组成的"世界重建组织"（WRO，World Rebuilding Organization）的努力下，一度濒临毁灭的世界又开始展现出蓬勃的生机。然而谁也没有察觉到，由于某些人野心的鼓动，新的灾难马上就要到来了……

基本操作

本游戏的操作可以使用手柄，也可以像玩PC的FPS一样使用带USB接口的鼠标和键盘。在使用USB键盘鼠标时把键盘与鼠标接在PS2的两个USB接口上即可。使用有滚轮的USB鼠标会使游戏更加方便。

使用手柄时	使用鼠标键盘时	对应功能	使用手柄时	使用鼠标键盘时	对应功能
左摇杆	键盘WASD	控制主人公的移动	L3	键盘Tab	瞄准视角
右摇杆	鼠标	控制准星和视角的移动	R3	键盘Z	精确瞄准
△键	按下鼠标滚轮/键盘V	打开主菜单	Start	键盘Pause	暂停游戏
□键	键盘X	滚动/蹲下	Select	键盘C	打开聊天菜单
○键	空格	跳跃			（Online模式专用）
×键	鼠标右键	格斗攻击	十字键上	键盘M	打开地图
L1	键盘F	施放魔法	十字键下	键盘I	聊天时使用icon
R1	鼠标左键/键盘Enter	开火			（Online模式专用）
L2	滚动鼠标滚轮/键盘1234	切换武器	十字键左	键盘Q	道具切换快捷键
R2	键盘R	装填弹药	十字键右	键盘E	道具使用快捷键

Play Online

FF7DC的网络对战环境与FF11相同，必须有PS2专用的BB Unit（硬盘+网卡）才可以接续，而且需要占用1.4G以上的硬盘空间。这就意味着单有网卡的PS Two是不能玩Online模式的了。笔者从DC的官网上稍微看了看，发现这个对战模式基本上和MGS3S中的Online Mode差不多。不过KONAMI在游戏环境的设置上，做得比SE厚道很多。



Tutorial Mode

说简单一点就是训练模式。玩家操纵的是30年前的文森特，当时他还是刚加入神罗"洛科斯"佣兵团的毛头小子。他要在训练系统的指导下完成基本操作，格斗、射击、魔法、特殊技能等训练，最后成为合格的神罗战士。如果大家对游戏的操作尚不十分熟悉，可以先在这个模式下训练一番，再进入游戏正篇。

武器组合

游戏中武器装备的组合，通过"カスタマイズ"这个指令来实现。文森特的武器本体包括枪身（フレーム）、枪管（バレル）和瞄准镜（スコープ）三部分。枪身分为手枪（ハンドガン）、冲锋枪（マシンガン）和步枪（ライフル）三种，而枪管则分长、中、短（ロング、ミドル、ショート）三种。瞄准镜有自动瞄准镜（オートスコープ）和狙击镜（スナイパースコープ）的区别。枪的威力、重量和射程依照不同组合有所差异。一般来说，步枪配合长管和狙击镜，手枪、冲锋枪配合中短管和自动瞄准镜的效果比较好。此外游戏中还有一些特殊和隐藏的武器，不能组合。

附件、魔法与变身

文森特的武器除了基本配件之外，还可以搭配使用一些追加属性的附件，以及魔法晶石。魔法的使用是要消耗魔晃能量的，在游戏中有许多白色光圈，玩家可以在那里吸收能量。当能量积累到一定程度（超过蓝色限界）时，按L1+R1就可以发动Limit变身技（リミットブレイク），变成魔兽状态，攻击力和防御力都会猛增，但是只能用格斗攻击。

记忆的断片

本游戏是自动存档的，玩家可以从以前打过的任何一个章节重新开始游戏。在游戏中，玩家有时会看到一些胶囊一样的东西，将它们击破，在通关后的存档中可以欣赏相应的动画。除了从头到尾的过场之外，游戏中还有一些隐藏的动画存在。





文森特·瓦伦丁

本作的主人公文森特，在FF7正篇登场时间虽然比较靠后，但是他的形象和气质给许多玩家留下了深刻的印象。然而FF7的主角是克劳德，虽然这位酷哥很有内涵，但毕竟不能喧宾夺主，所以正篇中对他的描写还是少了那么一些。如今借"FF7补完计划"的东风，文森特终于成了游戏的主角，他的故事自然受到了大家的关注。许多和文森特的过去有关的资料被重新翻了出来。要说这当主角的待遇就是不一样啊。不过这样一来笔者也不免有些担心：按照这个方法，Square-Enix要是给过去所有游戏的配角都这么重新折腾一下的话，不知道会是什么样的情况。

Square-Enix把这部游戏定性为"射击动作RPG"，喜欢FPS的玩家们还是多一些体谅和宽容比较好。实际上，本作作为FFAC的"后续作品"，请大家在PLAY的时候，抱着"欣赏为主，动手为辅"的态度对待这部游戏比较好。

©1997—2006, Square-Enix Co. Ltd. All rights Reserved

第1章 业火包围的街市

游戏流程

01. 打倒敌人，沿路向与リーブ约定的地点前进
02. 消灭拦路的敌兵，帮助街上的人逃难
03. 消灭敌兵，得到“カードキー”
04. 将牢笼中的少女救出
05. 再次消灭敌兵，得到“カードキー”
06. 在街道深处得到“カードキー”
09. 与ドラゴンフライヤー战斗
10. 剧情发生后，消灭来犯敌人
11. 剧情发生后，援护WRO队员
12. 与WRO对话后，可以购买道具
13. 剧情后，破坏箱子得到“カードキー”
14. 继续沿路前进，在尽头与ドラゴンフライヤー—GL战斗

在一个节日的夜晚，喜庆的气氛在整个镇子上弥漫着。我们的主人公文森特在旅馆中无聊地看着电视，对于他来说，欢乐和幸福已经是很遥远的事情了……

电视里正在播送新闻，世界重建机构（WRO）的人员对原神罗总部的地下室进行探查时发现了生命的迹象，据说那座大楼下面隐藏着数以万计的人类。难道这又是神罗公司进行人体实验的结果？然而派去查看情况的部队却没有一人归还，看来情况远不如想象得那么简单……

就在这时，窗户外面突然传来爆炸和惊叫的声音。文森特警觉地向外张望，看到的却是一幅地狱般的场景，数不清的军用直升飞机从天上降下，铺天盖地的士兵和机械军犬向手无寸铁的平民发动攻击，有的人被当场射杀，有的则被装进囚笼一样的集装箱，由直升机强行带走。文森特尚未从惊惑中醒过神来，一颗导弹已经向他所在的窗户射了过来！

从爆炸中逃脱的文森特并没有逃过这群不速之客的眼睛，几名士兵从背后向他举起了枪。不知为什么，文森特早已成了被他们追杀的目标，士兵们得到的命令是不惜一切代价解决掉他，不论是死是活。不过，他们显然低估了这位披风男的实力……

解决掉几个士兵之后，文森特和利夫取得了联系，准备和他会合。当他走在大街上时，发现那群神秘的士兵仍然在执行捕杀平民的任务，义愤填膺的文森特当然不能任由这群家伙胡作非为了。只要向这些士兵开枪，他们就会停止向平民进攻而是改为攻击文森特，好在这些家伙的枪法也不怎么准，只要几下就可以将他们轻松收拾掉。倒是那些机械狗比较难缠，当它们贴近的时候注意用格斗攻击应付。此外街上白色的油桶可以打爆，利用它可以事半功倍地消灭敌人。

街上一些地方被这些士兵设置了电子光栅，必须找到钥匙卡（カードキー）才能通过。这些钥匙卡有的可以直接在某处场所找到，有的则藏在敌人小头目的身上，打倒他们之后就可以得到。拿到钥匙卡之后在光栅前按○键就可以解锁。

文森特在街上走了没几步，就看到一对母女被军犬袭击。母亲被扑倒在地上，女儿则被抓进了囚笼。这种事情无论是谁都不能置之不理吧，只要收拾掉恶犬和闻风赶来的敌兵，随后在囚笼前按○键，等待一小会儿就可以将少女救出。注意在救人之后清理掉新来的杂兵。



在成功帮助那对母女之后，文森特赶到了和利夫约定会合的地点。在那里等待他的不是利夫和WRO的人，而是一架神秘部队的武装直升机。

BOSS：ドラゴンフライヤー

“蜻蜓式”武装直升机的对地攻击能力很强，注意不要被它的导弹打到。在这个游戏中，一旦遭受重击就会产生相当长时间的硬直，如果躲避不及时的话会白白损失许多体力。另外当飞机离你过远的时候也不容易命中。好在这之前文森特已经取得了长枪管，装备上它之后射程和攻击力都会上升不少，但是由于重量的问题，在举枪状态下移动速度会很慢，所以在移动时要按×键收枪，这一点很重要。因为飞机在天上绕圈盘旋，所以只要灵活移动并配合魔法攻击（在这之前会取得火焰魔石，一定要装备上）就可以打掉它不少体力。当受创达到一定程度时，它会放出许多小兵，利用场地上的油桶收拾掉他们，还可以从他们身上得到补给，有了加血和弹药就不用慌了，坚持几分钟就可以将敌机解决掉。

直升飞机带伤逃走了，文森特到会合地点找利夫，途中找到了短枪管（ショートバレル）。不料在预定地点出现的却是一个蓝衣巨汉和一名少女，那巨汉自称蓝色阿斯尔（蒼きアスール），是DG部队精英成员之一。他没有对文森特下手，而是招呼出一群手下妄图围攻，文森特解决了这些碍事的家伙，这时利夫带着WRO的士兵赶了过来，阿斯尔见势便离开了。

根据现在得到的情报，这些奇怪的军队是神罗集团当初在进行魔晃研究时培育出的实验体，这支秘密开发的改造部队名为“Deep Ground部队”（地下军团），简称DG部队。这些士兵一直被封存在地下许多年，但是由于不可知的原因而被释放出来，他们猎捕市民的目的是从中找出未受魔晃污染的“纯净人类”。当文森特正要向利夫打听更多消息时，一个DG士兵却一枪打在了利夫的后心——不过文森特干掉偷袭者后发现自己也受了愚弄，原来这个利夫只是个外壳，藏在里面的是老朋友凯特·西（ケット・シー），想不到这个黑猫还是那么爱开玩笑啊。



文森特与凯特·西约定在教堂附近会合，随后要做的事情就是在刚才与直升机交战的广场处援助WRO的士兵，帮他们扫清残敌之后按照指示的方向前进就可以了，顺路还拿到了机关枪“鹫狮”（グリフォン），路上还有其他与敌军交战的士兵，别忘了帮他们一下。最后，文森特在教堂门口又遇到了那架受伤败逃的直升机，看来在与伙伴见面之前，先得对这一切做个了结才行……

BOSS：ドラゴンフライヤー—GL

这回直升机改变了策略，直接降到文森特的正面似乎要与之决一生死。然而在这个距离上它的最优势武器——导弹基本上就派不上什么用场了，因为它们总是落在伤不到文森特的地方……这时候只要换上长枪管对着它的两肋与头部猛轰就可以了。注意它有时候会斜下身来，这时候瞄

准顶端可以给它重击。几回合下来它就报销了。

直升飞机在文森特的枪口下坠落了，随之赶来的是WRO增援部队和真正的利夫。众人将残余敌兵清除干净后，乘坐运输车离开了这里。

STAGE MISSION
街の人を救出せよ！——街の人救出数25
カーゴの少女を救出せよ！——少女1
カードキーを探せ！——カードキー4
WROを援护しろ！——WRO援护数12

第2章 荒野上的死斗

游戏流程
01. 击退ガードハウンド的进攻
02. 在车顶上再次与ガードハウンド战斗
03. 朝エッジ方向行进
04. 与クリムゾンハウンド战斗，胜利后得到“カードキー”
05. 继续沿路行进
06. 与エアホース队战斗

利夫告诉文森特，受到DG部队袭击的城市不止一座。众人紧急赶往附近的艾吉市（エッジ）。在半路上，文森特向利夫询问DG部队的情况。现在这支部队的具体规模还不清楚，但是据说当时神罗开发的士兵数量不下数万人之多。统领他们的是一个自称“纯白帝王”瓦伊斯（ヴァイス）的家伙。这时车中的监视器受到了瓦伊斯传来的录像信号。据他所说，他们要将所有“纯净”的人类拿去提炼能量，而对于其他“无用”的平民，则要用各种残忍的手段虐杀干净。这种狂妄嚣张而且极变态的态度，连当年的萨菲罗斯都比不上。（萨：我哪里变态了？）

车子在荒野上飞驰，但是这里也不太平，一群青色的土狼向车队发动了攻击。文森特架起机枪，向它们扫射。随后他又跳上车顶，将扑上来的土狼消灭掉。铺天盖地的土狼貌似数不清，其实数量是有限的，当然了，要将它们全歼并不容易。

前面的桥梁不知什么时候断掉了，承载文森特等人的大卡车顺路上演了一回“生死时速”的好戏，成功地飞到了对岸，却一头撞在了崖壁上。文森特在混乱之中从车上跳了下来，看来后面的路只好步行了。（利夫他们居然就窝在车里不出来了，没义气呀……）

不知不觉间，文森特来到了一片低矮的谷地。这里弥漫着杀气，难道是刚才那些土狼？他抬头看去，只见狼群的首领——一只红色的土狼正虎视眈眈地盯着他……

BOSS：クリムゾンハウンド

它只会近身攻击，所以在按照打直升飞机的办法，躲在远处用长枪管瞄它就可以了。不过不能只在一个地方不动，因为它有许多手下会趁机偷袭文森特。另外注意在它自己跳下来攻击的时候要用格斗+闪避，不要因受创硬直被它连续攻击，否则被它几爪子挠掉全部HP也不是什么怪事。总之注意体力的回复，实在不行就多打杂兵拿补给然后打消耗战。

红色土狼的实力再强，也比不过手枪。（在这点上，这个野兽比赤红13差太多了）打退进攻的文森特向前走了没几步，就遇到一群骑摩托的家伙。他们是DG部队的人！看来前面那场群狼的阻截并不是什么意外。

BOSS：エアホース

这群家伙开着摩托一边兜圈子一边伺机向文森特撞击。这时候要先集中攻击一个，当它向你撞来时如果及时迎面痛击的话，会给其造成相当严重的伤害。它们的进攻方式很单一，只要将其各个击破就可以了。

STAGE MISSION
ガードハウンドを击退せよ！——ガードハウンド击退数70

第3章 寂静环抱的エッジ

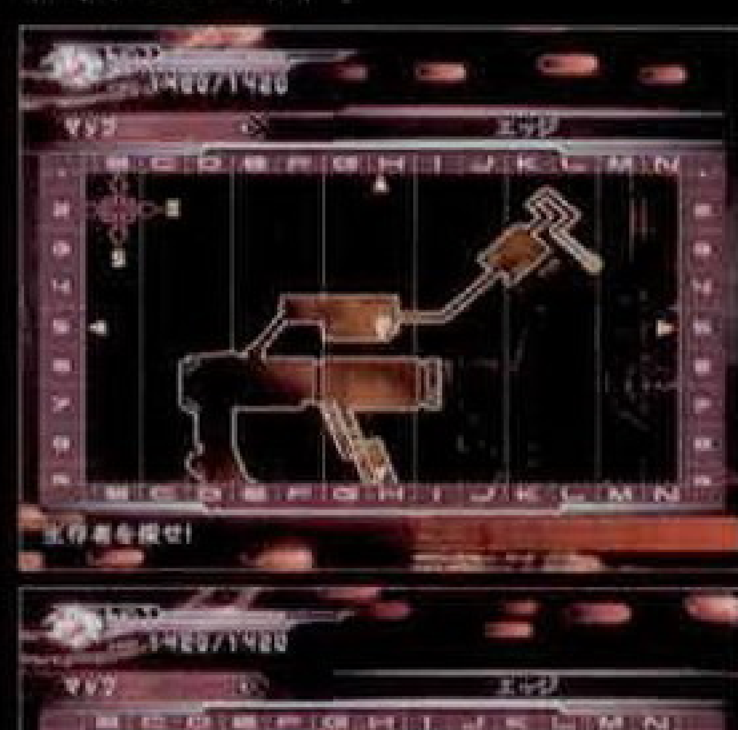
游戏流程
01. 在镇中寻找生存者
02. 与WRO队员对话后，得到“カードキー”
03. 得到步枪ヒドラ和狙击镜スナイプスコープ
04. 在广场将敌狙击手清除
05. 将街上的少年救出，并保护其前进
06. 打倒敌人，得到“カードキー”
07. 朝仓库方向前进
08. 与ヘビーマウントソルジャー战斗

文森特来到了冷雨中的都市——艾吉。这里看不到一个人，除了雨点落地的声音外居然什么都听不到，真是寂静得可怕。WRO的先头部队不是已经来了吗？他们在哪里呢？

“呵呵呵呵……绞杀、肢解、斩杀、扑杀、刺杀、压杀、扼杀、射杀、虐杀、屠杀……”一个身穿红衣的女子坐在油桶上，她的周围都是倒下的WRO队员。“瓦伊斯这些话说得真是太有型了……不知道下一回，会不会有更多的乐趣呢？”她叫罗素（ロッソ），和阿斯尔一样，是DG部队的精英战士之一。

与此同时，文森特遇到一个身穿WRO科学家工作服的女子。她自称叫夏尔娅（シャルア），来这里是为了找寻自己的“生命”。

文森特在街上找了一个WRO的幸存者（位置如图1所示），不过他也受了重伤。他告诉文森特，先头部队遇到了一个红衣女战士，结果在她的攻击下全军覆没。他把一个钥匙卡交给了文森特之后就断气了。文森特用这个钥匙卡打开了通向另一个街区的门（位置如图2所示），并得到了步枪零件“喷火龙”（ヒドラ）和狙击镜（スナイプスコープ）。





前面拦路的军犬因为隔着铁丝网蹿不过来，用手枪可以很方便地收拾它们。随后装备好步枪和狙击镜，因为前面的考验要严峻得多——一群DG部队的狙击手埋伏在前方的广场，居高临下准备偷袭文森特。由于我方所在的位置十分不利，所以必须根据开枪的声音和子弹落到的地点来确定敌人的方向。好在敌人的枪口在发射时是有火光的，根据这个不难找出他们，用狙击步枪就很容易把他们消灭了。

干掉这些家伙后，文森特发现一个少年正被DG部队的人追赶，帮他解围之后他告诉文森特，他知道哪里有打开光栅的钥匙卡。这时文森特的任务变成保护这名少年。路上敌人不多，只要根据不同距离配合使用不同武器就可以应付了。跟他走到一个门口，干掉里面的守卫之后得到了钥匙卡。少年还告诉文森特说DG部队杀害了他的父母，要文森特替他报仇。（这点事情不算什么，但是凶手是谁总得交代一声，总不能见一个敌兵就杀一个吧？不过见到敌人不杀也没有别的办法……）

打开光栅之后，文森特沿着曲折的小路来到了仓库，但是DG部队早已经在那里等候他了。迎接他的并不是那个红衣女子，而是一个肩扛火箭筒的大块头和一群狙击手……

BOSS：ヘビーマウントソルジャー

以目前的武器实力，要打倒他必须注意两点：一是要在远距离对其造成较大伤害（他装备有大剑，近身格斗不占什么便宜）另外就是要避开狙击手的攻击。可以在一开始的时候将狙击手干掉，随后再用冲锋枪对付他。（步枪对他效果不是很明显）另外如果MP和魔法道具足够时也可以变身然后与之肉搏。注意躲开他的火箭弹，炮弹可以用手枪打爆，但是这得看大家的技术了。

消灭那个大块头之后，文森特遇到了罗素，这个变态的女人向他索取“古代晶石”，随后就发动了攻击，在搏斗中文森特的潜能被激发了，他变成了一个长翅膀的怪物……

STAGE MISSION
少年を守れ！——被守护少年1
街に潜むスナイパーを排除しろ！——狙击手排除数6

第4章 WRO遭遇突袭

游戏流程
01. 营救被围困的WRO队员
02. 打倒敌人，得到“カードキー”后继续前进
03. 向楼上走，先一直上到5F，再下到4F乘电梯返回5F
04. 在5F干掉机枪手，向司令室行进
05. 与无式のシェルク战斗
06. 发生剧情
07. 与苍きアスール战斗

变身后的文森特由于体力消耗过度，意识渐渐地远去了。在一片迷茫之中，他发现自己仿佛回到了那个地方——30年前发生的悲剧，依然在他的脑海中挥之难去。当时他是神罗“塔科斯”派去保护科学家的安全人员。至于他为什么变成现在的样子，这一切都和一位名叫露克蕾西亚的研究员有着关系。文森特身上的魔兽基因CHAOS因子，就是露克蕾西亚的研究成果——这些都是他在WRO总部醒来之后，听夏尔娅说的。

随后利夫也来了，他告诉文森特，他身上的CHAOS能量是受到古代晶石抑制的，所以才不会失控。而根据露克蕾西亚论文的描述，这种能量是“将生命引向星海的钥匙”。难道说，它的存在和这颗星球的兴亡有关？

不等大家找出事实的真相，外面就传来了警报的声音，DG部队对WRO本部进行了偷袭。阿斯尔带领着手下，向顶楼进行攻击！

此时，文森特的任务是保护楼内的WRO队员，首先在消灭敌人之后得到钥匙卡。然后到3F，那里的光栅阻拦了道路，但是可以从旁边有蓝灯的门绕行，随后在4F有一群队员在油桶附近和敌人相持，注意不要打到油桶，否则就要玉石俱焚了。赶到5F电梯的地方，敌人会把电梯开到4F，这时回4F干掉守卫的敌人就可以操作电梯回到5F，这样道路就通了。注意此时一个机枪手会向文森特猛射，因为他不会停止射击，所以必须将其消灭。他旁边不是也有个油桶吗？找个机会打爆它就可以炸死这个人渣了。（这厮的机枪极狠，真是人渣呀……）

文森特好不容易赶到司令室，却发现利夫与凯特・西早在那里把敌人收拾干净了。利夫告诉他去支援其他的队员。（什么人……）之后乘电梯赶回1F，从右上方的小门向里走，会遇到不少遭受袭击的队员。接下来的路很简单，只要不停地消灭敌人取得钥匙卡就可以前进。注意路上一种带盾牌的敌人，子弹对他们是无效的，用魔法收拾他们就可以了。



文森特转告到了夏尔娅，却意外地发现自己被人尾随跟踪。跟他来到这里的正是上次见过的少女。她叫谢露可（シェルク），原来是夏尔娅失散多年的妹妹。这些年来，谢露可每天都要经受痛苦的人体实验，接受魔晃的浸泡才能使身体长大。而夏尔娅为了找到她，在和神罗的战斗中失去了左眼和左手，内脏器官也有许多因为损坏换成了人工制造的。这一对姐妹的命运在10年间始终和“不幸”缠绕在一起。然而时至今日，当她们终于相见的时候，这个妹妹已经把眼前的姐姐当作敌人了……

BOSS：无式のシェルク

不要被这个女孩子的外表欺骗了，她的动作迅速，攻击力也很高。用手枪在远距离打掉她的体力，这样的战术比较好一些。当她靠近的时候，要用格斗技挡住攻击，不然被她一顿狂抽，会导致我方体力暴减。她的速度太快，所以不推荐在这里使用变身攻击。

打倒谢露可之后，夏尔娅将她保护起来，随后赶回入口处（在这之前别忘记补给），在那里发现了阿斯尔。对于他的防护壁，文森特一时束手无策。此时及时赶到的利夫递给他一个火箭筒，在炮弹的轰鸣中，这家伙的防护壁终于被打破了，但是后面的战斗依然很棘手。

BOSS：苍きアスール

虽然他的防护层被打碎，但是这家伙的皮还是相当厚的，而且他还学MGS中的Raven，提着一挺巨型机枪向文森特进攻。除了发炮之外，他还用机枪向地面猛锤，造成的地震攻击必须跳起来才能躲过。既然这家伙用平常的枪弹不好对付，那就只好想些其他的办法了。好在热心的WRO早在现场准备了不少油桶（汗），只要当他走到油桶附近时将其引爆就可以给他造成相当大的伤害。现场的油桶数量有够多，使用得当的话很容易把他干掉。

收拾了这个外强中干的家伙之后，文森特决定到尼布尔海姆——原神罗实验室走一趟，调查事情的根本始末。

STAGE MISSION
WRO队员を助けろ！——WRO队员援护数20
司令室へ急げ！——到达司令室时间4

第5章 悲哀的神罗屋敷

游戏流程
01. 歼灭下水道中的サハギン

往日的朋友们 为了共同的明天 向心中的目标前进

DIRGE of CERBERUS -FINAL FANTASY VII-

©2006 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN : TETSUYA NOMURA

02. 打倒敌人，得到“カードキー”之后继续前进

03. 沿路来到电梯处，乘电梯进入楼内

04. 继续前进，发生剧情

05. 改为操纵ケット・シー，一边回避敌人的视线一边前进

06. 进入到最深处，发生剧情

07. 重新操纵ヴィンセント，回收オメガレポート

08. 沿路行进，排除地雷（4个）

09. 继续向前发生剧情

10. 与ブラック・ウィドー战斗

由于在神罗实验室附近有不少DG部队的士兵，利夫建议文森特从下水道潜入，不过那里有不少怪物——半鱼人，进攻意识不比DG士兵差，必须将它们全部歼灭。前方有光栅不能通过，从旁边的梯子爬上去就可以越过。随后的路除了有点绕之外，基本上没有什么太大的问题。玩家首先要到图中箭头所指的位置打开开关，再到红点处就可以通过了。

随后来到仓库底层，干掉守卫之后来到电梯处，先到2层购买补给，然后到3层通道，半路上通道会封闭，出现伏击的敌人，注意他们的进攻，把他们消灭之后就可以前进了。

镜头切换到神罗集团的零号魔晃炉，玩家要改为操作凯特·西，秘密侦察这里的情况。凯特·西没有武器，不能和敌人正面冲突，所以尽量避开敌人的视线，一旦被发现则需尽快逃命，经过几次折腾之后（没办法，没有MGS式的雷达，敌人不好躲）凯特·西来到了魔晃炉深处，他看到了什么呀！DG部队从各地捕获的平民被装在集装箱里，投入到高纯度魔晃的精炼炉中，这究竟是……

“这是OMEGA。”一个阴暗的影子突然出现在凯特·西眼前，“这是给哥哥的能量……”

“漆黑的奈罗……”凯特·西认出眼前这个人也是DG精英部队的头目，但是一切似乎晚了，一瞬间之后，他也消失在黑色的迷雾中……

与此同时，文森特来到了神罗实验室的内部，在那里，他发现了露克蕾西亚留给他的影像资料，其中提到了OMEGA能量，说它是一种可以将星球导向毁灭的危险之物。文森特收集了关于OMEGA的研究材料之后，准备离开这里，谁知落进了敌人设置的圈套，在一个坑道内，两边的门都被封闭了，而坑道里都是地雷，探测器会根据地雷和人距离的远近发出不同频率的警报，把地雷找出并引爆之后就可以通过了。



文森特又遇到了上回见过的罗素，这个变态女自称是奉了瓦伊斯的命令，捕获平民提炼OMEGA能量的，另外他们这么做也是为了满足自己嗜杀成性的欲望，神罗开发他们这些杀人机器的时候，根本没有考虑过让他们做什么其他的工作，所以除了杀戮，他们对其他事情没有任何兴趣。文森特当然不会听信这套歪理，当他正准备迎战的时候，狡猾的罗素却放出一只机械蜘蛛来对付他。

BOSS：ブラック・ウィドー

它的激光攻击伤害力极强，一定要采取移动战术，边走边打，不要指望一次能够削掉它大多的体力，必须保持冷静打持久战。如果MP足够的话可以用变身攻击，因为变身时间HP会补满，所以最好在体力所剩不多时间变身。

机械蜘蛛被干掉了，罗素却趁机偷袭，把古代晶石从文森特胸膛里硬生生地挖了出来，失去控制CHAOS能力的文森特在罗素面前毫无还手之力，正在他的生命悬于一发之际，一只硕大的忍者镖救了他的命，那是——由菲吗？

STAGE MISSION

サハギンを歼灭せよ！——サハギン击破数33

敌に见つからずに进め！——躲避敌人回数13

オメガレポートを回收せよ！——オメガレポート回收数4

地雷を除去せよ！——地雷排除数4

第6章 DEEP GROUND逆袭

游戏流程

01. 打倒敌人，得到“カードキー”

02. 援救WRO队员

03. 用机枪击落敌直升机部队

04. 打倒敌人，得到“カードキー”后继续前进

05. 沿路行进，与ブラック・ウィドーII战斗

昏睡中的文森特仿佛回到了30年前，当时的他作为神罗安全部队的工作人员，负责保护科学家进行研究，露克蕾西亚正是他保护的对象。文森特和她产生过一段感情，但是为了进行研究，露克蕾西亚投向了当时负责开发工作的宝条博士的怀抱。文森特虽然对此耿耿于怀，但是为了露克蕾西亚的幸福，他退出了这场看似没有意义的竞争。后来，为了进行“最终生物兵器”的研究，露克蕾西亚决定用自己腹中的孩子做实验。文森特知道这样做的后果可能很严重，但是那时的他性格过于软弱，所以并没有阻拦实验的进行。结果他被阴险的宝条暗算，也变成了实验的样本。露克蕾西亚的孩子接受了杰诺瓦细胞的改造，后来变成了实力超强的神罗战士——萨非罗斯，而文森特则承受了惨无人道的折磨，变成了现在这副人不人鬼不鬼的模样。在他看来，这是当初自己优柔寡断，没有阻止露克蕾西亚而得到的报应。

当文森特醒来的时候，发现自己被由菲救下。他们紧急赶回总部，却收到了总部遇袭的消息。DG部队再次倾巢出动，派重兵包围了WRO总部。看来这回必须和总部内被围困的战友们里应外合才能化解这场危机了。

要赶到总部，必须经过一段山谷，这里除了有DG部队的零散士兵外，还有许多野生的怪物，其中一种甲虫一样的东西十分厉害，一定要小心。越过山谷之后，就来到了前沿阵地，WRO的战士们正在和敌人对抗，帮助他们清理完敌人之后夺取重机枪的位置，这时DG的直升机部队从天上飞过，用机枪的无限弹药将它们打下来吧。前面的道路已经完全被DG部队封锁，只有

将他们全部消灭才能前进。固守外围的WRO队员已经所剩无几了，能帮助他们就帮助他们吧。在前方的屋顶和四周都是埋伏的敌人，最好在远距离用狙击步枪把他们收拾掉。道路尽头是另外一架蜘蛛型机器人，周围还有护卫的士兵。

BOSS：ブラック・ウィドー—II

其实这一场战斗比先前那场要容易，关键就在于利用地形。战斗开始后，立刻赶到坡下图中所示的位置，用手枪瞄着它的要害猛打就没有问题。敌人的杂兵一旦凑过来就会被干掉，而BOSS的激光只能扫到和它同一个平面的物体，怎么样，这样的打法很爽吧？

WRO总部已经完全被破坏了，文森特在地下通道中找到了夏尔娅和谢露可，同时阿斯尔变成的怪兽也来到了这里。原来谢露可只是DG部队利用的一枚棋子而已，她的作用就是搜寻文森特和古代晶石，现在晶石已经到手，谢露可自然就没有用了。残酷的阿斯尔想把她连同WRO一起除掉，关键时刻夏尔娅把文森特和谢露可推进了逃生的通道，自己却被隔在了里面。在铁门封闭的瞬间，她对谢露可说，自己作为姐姐这些年来一直没有尽到责任，但是她一直不曾忘记自己深爱着的妹妹，现在她愿意为她献出自己的一切……

STAGE MISSION

WRO本部へ向かうヘリ部队を击坠せよ！——直升机击落数15

WROの队员を助けろ！——WRO队员生存数12

第7章 飞空舰シエラ号

游戏流程

01、与ユフィ对话
02、与シェルク对话
03、与リーブ对话
04、召开作战会议
05、会议结束后，与シド对话
06、与ユフィ对话
07、与シェルク对话
08、与リーブ对话
09、与ケット・シー对话
10、来到动力舱，发生剧情

夏尔娅因为头部遭受重创，一直处于昏迷不醒的状态，而且除非有奇迹发生，她是醒不过来的。大家都为她难过，谢露可虽然是她的妹妹，但是由于这些年在毫无人性的DG部队中生长，她对于亲情的感觉已经淡漠得令人发指。由菲的一记耳光打醒了她，文森特也告诉她，人类之所以是人类，就在于能够为自己所关爱的人付出一切。说到这里，他的脑海中又浮现出露克蕾西亚的身影……

谢露可对利夫说，她体内保存的OMEGA研究资料和WRO现有的资料组合在一起，说不定可以找到露克蕾西亚研究的结果。就在这时，外面传来了发动机的轰鸣声，希德带着他的飞空艇部队来到了总部，WRO集合了所有的兵力，准备在魔晃都市米德伽和敌人决战。大家登上了飞空艇，与此同时，地面部队也在克劳德等人的带领下向米德伽展开了进军。

众人在飞空艇上召开了作战会议，谢露可把所有的资料整理完毕，向大家揭示了露克蕾西亚的研究内容。人的生命终结之后会归还到群星之中，而星球的生命终结之后，会归还到宇宙里。当一颗星球即将灭亡的时候，它上面所有的生命，都会以生命之泉的形式聚集在一起，发动成为一股力量，这种力量就是终极能量OMEGA。OMEGA就像方舟一样，将星球上所有的生命运送到宇宙中去。但是在平时，这种力量一直处于休眠状态。现在瓦伊斯派遣DG部队将所有的“纯净人类”投入魔晃炉，造成种族灭绝、星球面临毁灭的假象，从而诱导OMEGA能量从休眠中苏醒。这样下去最终会导致能量的流失和星球的毁灭，所以必须阻止这些疯子们类似自杀的行为。

瓦伊斯所在的位置是米德伽中心的零号魔晃炉，它的能量是由周围8个魔晃炉供应的，所以大家首先要破坏周围的8个魔晃炉，以拖延OMEGA苏醒的时间。

大家休整完毕之后，希德在准备出发时对所有战士进行广播，告诉大家这是一场生存之战，所有的人一定要尽力在战斗中活着回来。谢露可把自己的手机号码输给了文森特，告诉他在作战时要保持联系。

DG部队也在米德伽部署了自己的全部力量，一场决战马上就要展开了。文森特、由菲和希德从空中，克劳德、巴瑞特、蒂法等人从地面发动了攻击。这场战斗将决定这颗星球所有人的命运，它的意义可想而知……

第8章 ミッドガル总攻击开始

游戏流程

01、与WRO一同向中央塔前进
02、沿路将残存的WRO队员救出
03、与DGS トルーパー1st战斗
04、继续前进，与シュライク部队战斗

由于一些偏差，文森特降落到了列车墓场。在WRO队员的共同努力下，大家一起来到了列车墓场的中央，沿途除掉了DG部队的一个指挥官（DGS トルーパー1st），却碰到了一群不速之客——从天而降的DG飞行部队。这帮家伙基本上不难对付，打法和第二章打摩托车部队有点相似，首先锁住一个目标猛攻，不要被他们围困就可以了。对付他们基本上依靠的是手枪系的武器。干掉他们之后继续前进。

STAGE MISSION

WRO队员と共に中央塔へ向かえ！——WRO队员生存数5

残存WRO部队を救出せよ！——WRO队员救出数9

敌防卫ラインの指挥官を倒せ！——指挥官消灭数1

第9章 激战、中央螺旋の塔

游戏流程

01、打倒敌人后得到“カードキー”
02、沿路前进，注意躲避浮游机雷的攻击
03、援助路上的WRO队员
04、继续前进，打倒敌人后得到“カードキー”
05、消灭警备机器人
06、沿路前进，与朱のロッソ战斗

文森特进入了中央螺旋塔，这里面敌人部署众多，一定要配合我方人员前进。基本上没有什么太难走的路，有一段地方的光栅是按一定规律开闭的，抓好机会过去，遇到空中悬浮的机雷时间蹲下回避。一般来说，钥匙卡就在打倒敌人之后获得。有一条岔路上有不少补给，但是那里有一个机枪兵，所以要拿到给养并不容易。而再向前走会遇到暴走的机器人，干掉它。再向前有个地方必须隔着光栅援护我方战士，这时就要考验大家的狙击水平了。

后面的路上有种圆盘形状的小型机器人，会缠住文森特并且放电，用冲锋枪扫射可以比较容易地干掉它们。乘电梯来到塔顶端，有3个火箭炮壮汉拦路，用狙击步枪把他们各个击破。再往前走就是大厅了，文森特在那里碰到的是罗素。

BOSS：朱のロッソ

她的速度极快，而且攻击力高，一刀就能削去主人公300点HP，所以要避免接近战。另外她的攻击有时候可以用跳跃来抵消，一旦体力盯不住就要及时回复。在离她一定距离的地方开枪射击。建议大家在这之前把手枪改成大威力的枪身，配上提高射击速度的附件。然后就看大家的射击与躲避水平了。注意她的体力减少到一定程度后会将手中的利刃当作回旋镖进行攻击，注意躲闪。

高傲的罗素不甘心失败，在临死之前切断了脚下的平台，从中央塔的顶端朝着望不到头的地面坠落下去，凄厉的狂笑声在楼群之间回荡着，久久不能平息……

STAGE MISSION

浮游机雷を回避せよ！——残存机雷数3

暴走メカを破坏せよ！——机械破坏数2

WRO队员を援护せよ！——WRO队员援护数3

警备ロボットを倒せ！——机器人破坏数10

第10章 荣枯盛衰 神罗大厦

游戏流程

01、沿路前进，与ブラック・ウィドー—TW战斗
02、继续前进，探寻ディープグラウンド的资料
03、继续前进，发生剧情
04、乘坐电梯时，消灭监视机雷
07、继续前进，发生剧情
08、下电梯，沿路前进
09、与苍きアスール イークイップ2战斗
11、与真·アスール战斗

由于敌人守备十分严密，我方部队陷入不利局面。文森特独自一人前往原神罗集团所在大厦的废墟，调查DG部队的情况，同时他得到消息，阿斯尔也在这里。现在的废墟已经是一片荒凉——其实自从三年前那场灾难之后，米德伽已经没有一座完整无损的建筑了。现在这里荒凉不堪，不但DG部队把它作为据点，还有不少甲虫在这里筑巢。（这种生物真恶心……让人产生一种打生化的感觉……）文森特一边清除楼道里的士兵，一边用枪驱赶这些讨厌的虫子。

从地下通道走过几扇大门之后，文森特又遇到了蜘蛛机器人，这次居然一回冒出来两个，不过有一个趴在墙上不动，看来它们并没有想象中那么难缠。

BOSS：ブラック・ウィドー—TW

以前怎么打，现在还怎么打。注意先集中攻击第一个，用高威力手枪连射，同时回避它的激光。干掉第一个之后，直接朝墙上瞄，如果武器已经改造得差不多的话，15枪左右就可以收拾掉它们两个。注意它会向地上施放地雷。

干掉守备机器人后，乘电梯来到神罗大厦上层。这里没有地图，需要大家自己去探索。这时文森特需要寻找DG部队的机密情报，另外还要防备不知从哪里冒出来的敌人。从背向电梯的一扇门可以出去，经过几间实验室之后来到了联络桥上。文森特收到了克劳德他们打来的电话，他们告诉他不要担心外面的战斗，并且把神罗大厦的地图给他发了过去（下图是刚才没有地图显示时的地方）。

要进入DG部队所在的最深处，就必须乘电梯一直下降。注意敌人的监视机雷，在下降过程中把它们打掉。途中要换乘一次，注意第二次坐电梯时敌人的增援。到了最底层的时候，就要和蓝色巨人阿斯尔一决高下了。



BOSS：苍きアスール イークイップ2、真·アスール

想不到这次的阿斯尔防御力反而不如前回，用手枪连射就可以收拾他，不过不要高兴太早，打倒他之后他会变一次身，成为真·阿斯尔（就是原来在WRO总部时的那个怪兽）。这只大块头的攻击方式很单一，基本上是在向前拱，伴随掌拍和甩尾攻击。但是如果因为受创硬直而被他连续拱到的话，那你离挂掉就不远了。所以在战斗前必须准备足够的MP回复道具，在他变身后也使用变身攻击，一鼓作气将他拿下。在这之前可以装备提高格斗攻击力的附件。如果想用武器和他周旋的话，则要退守在他的右侧，注意不要被他的尾巴扫到。

文森特失去控制又变成了CHAOS，并用阿斯尔的机枪贯穿了他的身体。这个家伙和罗素一样，一边狂想一边朝深渊栽了下去。（怎么每个BOSS都这么变态？）

STAGE MISSION

ディープグラウンドに关する资料を回收せよ！——资料回收数5

エレベーター监视机雷を破坏しろ！——机雷破坏得点99

第11章 神罗深处的阴影

游戏流程

01、沿路前进，击退敌阻击部队
02、继续前进，将敌人尽数歼灭
05、继续前进，发生剧情
06、与漆黑の暗キロ战斗

文森特终于来到了DG部队的老巢，面前是一扇非常厚实的铁门，当初就是因为这道门被打开，才导致了后来无可挽回的悲剧。现在，终于到了和这一切做个了断的时刻了！

前进的道路并非坦途，到处都是埋伏和偷袭。文森特一开始就需要应付一群变异体飞翼人的袭击，打退8个飞翼人之后就会出现带有钥匙卡的敌人。后面的路上基本上就是按照这个模式进行，每消灭一部分敌人之后就会得到钥匙卡。有一种士兵

回首过去 是痛苦，是彷徨，还是无尽的悔恨？

在接受精神洗脑之后不怕弹药，必须用魔法或者格斗技将其击破。

随后文森特乘轨道车向前行进。路上有不少追击的敌人，把他们各个击破。最后居然还有直升飞机追击，只要利用冲锋枪就没有什么问题了。

又经过一轮伏击与反伏击的较量之后，文森特身上的CHAOS能量突然发作，随后他就被卷进了黑暗之中。清醒过来之后，他发现自己出现在一片残垣断壁中。四周依然有无数不怀好意的敌人埋伏着，经过一番战斗之后，他找到了黑暗能量的来源，DG部队精英战士，漆黑之暗——奈罗。他还绑架了谢露可，而且口口声声说是为了他的哥哥，白色帝王瓦伊斯才做出这一切的。说实话，对这个长着一副英俊面孔却偏偏要拿个嘴子一样的面具遮住，还有恋兄情结的心理变态的家伙，不收拾他一顿简直对不起所有的观众啊……

BOSS：漆黒の暗ネロ

要对付他其实很简单。虽然这家伙看起来行动迅速，实际上经常呆在一个地方不动，这样就好办多了，装备大威力的手枪连射即可。他的体力损耗到一定程度时会分身为3人，只要把他们各个击破就可以。后他会做出近距离回转飞削，躲开之后在一定距离外猛打就OK了。

文森特成功地救出了谢露可，然而奈罗并不甘心失败，正当他再想动歪脑筋的时候，由菲又一次及时地出现了。正所谓天网恢恢疏而不漏，虽然奈罗找了个借口跑掉了，但是一切不会这么结束。

STAGE MISSION

追击部队を击破せよ！——阻击部队击破数10
敌を素早く歼灭せよ！——战斗所需时间4

第12章 最初的魔晃炉

游戏流程

01. 沿路前进，击退路上的ガーゴイル
02. 继续前进，打倒敌人得"カードキー"(F5)
03. 将ガーゴイル击退，继续前进
04. 将中央部位的敌人歼灭
05. 继续前进，击退ガーゴイル
06. 打倒敌人得到"カードキー"×2(E6)
07. 继续前进，打倒敌人得"カードキー"(A7)
08. 与ドラゴンフライヤ—PT战斗
09. 继续前进，发生剧情
10. 与ネロ・ラフレア战斗
11. 与ネロ・ウィングシューター战斗
12. 与ユフィ对话
13. 继续前进，发生剧情
14. 与纯白の帝王ヴァイス战斗
15. 与オメガの力宿りしヴァイス战斗

文森特和由菲将谢露可安置好之后，商议起接下来的事情：文森特将只身一人进入零号魔晃炉内部，将瓦伊斯、奈罗连同残余的DG部队一起收拾掉。

接下来的道路并不难走，只是障碍极多。DG部队把最后一点兵力全部配置在魔晃炉附近，所以文森特一上来就遇到了数不清的飞翼人，前后一共有3批，有的场地设有机枪，这样收拾起它们来就方便多了。另外前面有一处中央院台上的敌人不易对付，利用油桶和魔法消灭防弹兵，也可以用狙击步枪消灭火箭筒兵。

后面的敌人大部分都有防弹衣，所以不必和他们过于纠缠。在前面一个狭窄的房间里有10来只甲虫，恶心归恶心，其实只要堵在房间门口，用手枪或冲锋枪就可以轻松地将它们干掉。再向前就是一连串的BOSS战了，大家一定要小心应付，及时补给。

BOSS：ドラゴンフライヤ—PT

这是武装直升机的威力加强型，还带有飞翼人和电磁机器人做跟班。因为场地有限，所以只能用步枪+手枪根据不同长短距离应付（用步枪是考虑到它有时会躲在远处不过来）。注意当杂兵接近的时候先除掉这些碍事的家伙（尤其是电磁机器人）。如果手枪的威力改造到头的话，那么10多枪差不多就够解决它的了。

直升机变成一个火球，落进了魔晃池中。文森特进入魔晃炉内部，绕了几圈就发现一群防弹兵在巷子深处埋伏自己。用魔法收拾他们之后来到购物机前，缺什么补给就赶快补充吧。

前面就是魔晃炉的核心了。由菲也赶到了这里。二人在核心内部发现了白色帝王瓦伊斯，但是他似乎仍然沉睡不醒。这时变态狂奈罗又出现了。为了不让这些不速之客打扰到他哥哥的睡眠，他把文森特和由菲吸到了黑暗之中。为了保护由菲，文森特提出和他单打独斗，看来一场恶战不可避免……

BOSS：ネロ・ラフレア

这家伙先变成一只大蜘蛛，挂在石崖上。它有防护层，不能直接打破，必须先把它周围几个"卫星"一样的物体击破才能对主体造成伤害。当防护层被破坏时，用大威力手枪朝蜘蛛的肚子猛轰，反复几次就可以把它打下来。随后它会变成第二形态ネロ・ウィングシューター，防御力下降了很多。这时他会用瞬间移动来偷袭文森特，多留意下方，摸清规律之后10枪之内可以将他干掉。

落败的奈罗跌跌撞撞地走进了瓦伊斯所在的房间，文森特安慰了由菲几句，见她没什么大碍便追了进去。就在这时，一道白光将整个屋子照得如同极昼一般，白色帝王终于复活了！

然而瓦伊斯对奈罗并没有表现出什么兄弟之情。在他看来，面前的弟弟只是个没有利用价值的废人而已。他的手贯穿了奈罗的身体，这令文森特都感到惊讶不已。原来这并不是瓦伊斯自己的意识，操纵他身体的人，不，应该说是灵魂，其实是一组通过电子网络保存的记忆体。这个人的记忆在3年之前随着肉体的毁灭中断了，但是他在临死之前将记忆以电子文件的方式存储到计算机系统中，以至于经过陨石这样严重的灾害依然没有减损。经过3年的休眠，这些散落在各地计算机网络中的记忆碎片重新拼合起来，最后又被植入到这个男人的身体中。而这个身体现在已经和OMEGA融合在一起，变成了宇宙中威力最



强大、永生不灭的躯体。先前文森特体内的CHAOS能量只是促进OMEGA融合的催化剂而已，换言之，文森特、瓦伊斯、奈罗、DG部队，甚至主宰这颗星球的OMEGA能量，都被这颗邪恶的灵魂利用了。能够不惜一切代价，用尽各种残忍的手段，做出这样自私自利之事的人，天底下也找不到第二个……没错，他就是——

"好久不见了，文森特！"一个熟悉而又令人作呕的声音在屋子里回荡着，"是我，宝条！"原来宝条在3年前将自己的记忆拆散成碎片，并且用借尸还魂的手段回到了世界上。现在他为自己拥有不灭之身而感到得意，因为他利用了奈罗为自己的哥哥塑造不坏之身的心情，指挥DG部队对星球上的一切进行破坏。

尽管这个家伙把自己吹嘘成人类史上最高的天才，但是文森特没有心情听他在这里胡言乱语。对这种万死不赎其罪的败类，只能用枪口和他说话！

BOSS：纯白の帝王ヴァイス

起初他的身上宿有OMEGA能量，一切进攻对其无效，所以干脆直接输给他就可以了。之后露克雷西亚的灵魂会唤醒文森特，让他控制自己体内的CHAOS能量。之后瓦伊斯进化成オメガの力宿りしヴァイス，这时就需要一边躲避他的攻击一边用手枪应付了。（冲锋枪对他损血太少）他的攻击方式主要是远距离射击+近身格斗。此外他还有一招全范围攻击，跳着躲就可以了。他的HP很高，所以最好把HP回复道具与复活道具放在最后才用。这是一场艰难的持久战，在某种程度上来说，比最终BOSS战的难度还要高。所以还是记住苦战时的救命箴言，坚持就是胜利。

瓦伊斯的身体和宝条的梦想一起化成了浮云。在宝条的悲鸣声中，这个号称永久不坏的躯体化成了生命之泉中的能量。宝条肮脏的思想也随之魂飞魄散般地消失了。但是OMEGA能量已经被启动，生命之泉从魔晃炉中流出，变成了实体。这就是将星球的生命带向宇宙的方舟吗……？

STAGE MISSION

ガーゴイルを倒せ！——ガーゴイル击退数2
ガーゴイルを倒せ！2——ガーゴイル击退数3
中央の敌を歼灭せよ！——中央兵士击退数8
ガーゴイルを倒せ！3——ガーゴイル击退数9



最终章 前奏 OMEGA与CHAOS

文森特试图阻止OMEGA的行动，但是由于无法控制自身的能量而无能为力。在这个关键时刻，谢露可冒着生命危险潜入了OMEGA内部，并且得到了控制能量的晶石。她与露克雷西亚的思想一起在天际飞跃，把晶球带给了文森特。

文森特在记忆中找回了自我，并且将谢露可带回到地面上。一切就会有结果的，在这之前，有一件事情他必须去办。此时文森特得到了最终武器——"死神的惩戒"（デスペナルティ），这是一把威力超越所有常规武器的枪支，虽然不能与任何部件组合，但是已经具有了远胜其他武器的威力。

在地面上，克劳德等人配合WRO的军事行动，将所有的魔晃炉全部摧毁。OMEGA的能量来源断绝了，DG部队也已被尽数歼灭。接下来的事情，只有等待那个人的成功了……

"文森特，去吧！"在大家的鼓励下，文森特穿透了防护屏障的阻挡，向OMEGA最终所在的位置进发！一路上有许多发射光线的怪物，但是在"死神"的枪口下，它们脆弱得如同纸片一般。经过一路披荆斩棘，文森特终于来到了OMEGA体内最深处！

最终章 混沌尽头的曙光

游戏流程

01. 与クリスタルフィーラー战斗
02. 与オメガコクーン战斗
03. 与オメガヴァイス战斗
04. ENDING

已经是最后的战斗了，还犹豫什么呢？拿起帅气的武器将敌人轰至渣吧！

BOSS：クリスタルフィーラー

在OMEGA的核心部位有一个虫茧一样的巨大球体，看来这就是它的能量聚集的地方。在这里首先出现的是几个柱状物体，它们不怕枪击，所以不要在这里浪费弹药了。当它们中某个打开的时候冲过去给格斗攻击，逐个破坏，直到把它们的体力耗尽为止，基本上没什么难度。

BOSS：オメガコクーン

这个茧子是没有任何攻击力的，只要拿最终兵器朝它连射就OK了。在这一战和前一战时注意周围出现的杂兵，打死它们可以得到死神枪的弹药和其他补给，担心子弹不够的话就用常规武器多打一些下来吧。

最终BOSS：オメガヴァイス

和前面魔晃炉里那仗相比，这一战根本不算什么。BOSS就那么挂在那儿，只要用デスペナルティ朝他的头部猛攻就可以了。当然了，他攻击的时候还是得躲的。他最厉害的攻击招式就是放出十几面镜子一样的东西向文森特攻击，速度快威力大，必须用最快的速度将这些镜子击破。还有就是集中能量发射的火球，必须躲避。不过既然是最后，那么不必珍惜什么道具了，再说手头上这些东西已经足够用了。基本上配一个复活药再加两个全回复的加血就没有任何问题。唯一要注意的就是使用这些道具的时机。只要把BOSS的体力消耗殆尽，就可以看到精彩的ENDING画面了。

尾声

一切终于结束了。当OMEGA即将飞向宇宙的时候，文森特化身变成的CHAOS怪兽用自己的身体冲进OMEGA的内部，将所有的能量全部释放出来。生命之泉的能量再一次散回到世界各地，历经苦难的人们又一次迎来了平静。但是……我们的英雄文森特到哪里去了？

一个星期之后。

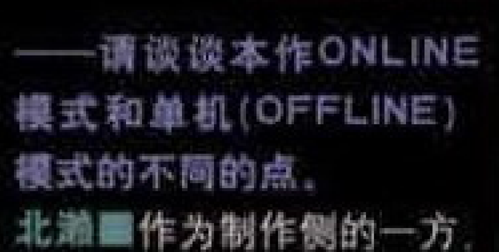
"你还记得吗？当时我对你说的最后一句话。这件事情结束之后，你要把心里的话告诉她的……"谢露可在蒂法的酒吧里给文森特发了一个短信。而在电波的另一端，文森特回到那个熟悉的山洞中，看着眼前这个长眠在水晶中的女人——露克雷西亚，她留给他的话似乎仍在他耳边回响着："对不起，你一定要活下去……"

"谢谢，我……还活在这个世界上。"文森特离开了这里。在他的身后，水晶中的露克雷西亚似乎明白了什么，一滴晶莹的泪从她的眼角滑落下来……

"咱们走吧，大家都在等着呢。"谢露可换了平常女孩的服装，在山洞外面等着。她是什么时候来的？这已经不重要了。文森特和她站在一起，望向远处的天际。一朵造型奇异的云彩挂在天尽头的残月旁边，它的光照在鲜花盛开的草地上。（完）



「如果努力提升等级，我想谁都可以看到游戏的结尾」——北濑佳范



只对故事情节感兴趣的玩家也会接受游戏的系统

——这回的《FF7》变成了动作射击RPG，传统的RPG玩家可能有点难以接受吧。还有把文森特设定为主人公，是否也会使一些女性玩家望而怯步呢？可以就这方面谈谈吗？

北濑■游戏的系统十分简单，通过瞄准然后射击，习惯以后将会觉得很轻松。但是操作的时候是使用R3来瞄准，也许习惯这个还需要一些时间。其实当初就注意到这一点了，尤其是作为导演的中里尚义则显出更为关心的样子。尽管如此，我认为如果完全使用自动瞄准系统，，作为游戏来讲，乐趣会有很大降低。但最终还是加入了一些自动瞄准，变成了半手动半自动系统。我们特别注意了两方面在操作中的平衡。其他方面还加入了比如即使GAMEOVER了，也会得到经验值甚至接关继续游戏的跟踪系统。我想不会让玩家觉得不满吧。

——这种系统可以让玩家通过反复游戏，提升角色的等级，从而推动游戏的情节。感觉上跟RPG还是有异曲同工之处。

北濑■如果努力提升等级，我想谁都可以看到游戏的结尾，其实这也是本作的系统之一。站在玩家立场考虑，大家也许非常关心《FF7》以后的故事，我想这是玩家们的主要游戏动机。但是如果使一些本来对动作射击游戏很有自信的玩家很容易就提升了角色的等级的话，战斗对他们来说就会变得太简单了。这方面，我们也作了相应的考虑。就是在取得经验值时，可以选择用获得金钱来代替，然后利用编辑使武器得到强化。所以，即使文森特的等级只有一级，但只要不断的强化武器，也是可以完成游戏的，这也是一种可行的游戏方法。

——武器能够进行编辑的范围确实很广。

北濑■只要肯花时间去玩，就一定会有很多意外的发现。比如如果手枪的子弹没了，给莱福枪装上游击手托，也可以像使用手枪一样，而且还会觉得很顺手吧。还有遇到困境时，自己努力去寻找对策也是乐趣之一啊。

——对于不擅长动作射击游戏的玩家来说，提升等级和强化武器，哪个更重要呢？

北濑■是啊……，提升了等级就会增加HP，同时会相应增强攻击的效果，也许从一开始就把重点放在升级，说不定更好。

——原来如此。游戏一开始的难度选择还是有点让人为难，3种各不相同的难度是否会出现3种各不相同的情节呢？

北濑■这个不用担心，故事情节都是一样的。游戏中也分散着各种传统《FF7》的要素。比如像手榴弹一样广范围的攻击手段是把魔法集中起来，利用变身后的极限攻击（LIMIT BREAK）等。所以即使是FF系列的忠实FANS也会觉得容易上手吧。

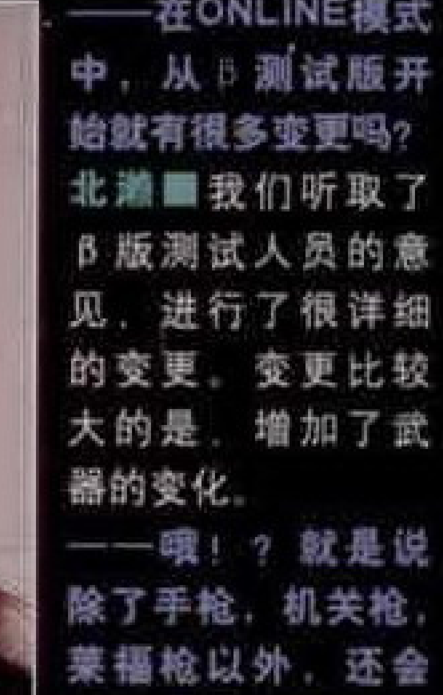
——但是关于极限攻击的变身好像只有伽里安兽一种……。（编辑部注：《FF7》中的文森特其他变身形态还有很）

北濑■我们这边的中里也非常重视游戏中变身这一项，游戏的理念虽然是使用枪的，主角变身后不用枪也可以取胜，调整了游戏系统关于这方面的平衡性。所以本作相对减少了变身成伽里安兽后的格斗要素所占的比重。但是极限攻击是不一样的，文森特其实还有隐藏的力量——卡奥斯形态。关于这个，请大家一定关注。

ONLINE模式里会出现新的武器！



↑Gackt先生属于非常另类的艺术家，2003年曾与日本的hyde和台湾的音乐人王力宏合作推出了影片［MOON CHILD］



——在ONLINE模式中，从β测试版开始就有很多变更吗？

北濑■我们听取了β版测试人员的意见，进行了很详细的变更。变更比较大的是，增加了武器的变化。

——哦！？就是说除了手枪，机关枪，莱福枪以外，还会增加武器的种类，是这样吗？

北濑■是的，其实β版测试人员最多的意见就是希望加入像手榴弹一样的武器，我们吸取了。同时也有很多关于魔法的变更，把直线发出的火焰系魔法的轨迹变更为呈放射状轨迹，而且同时可以攻击到墙后面的敌人。但是手动瞄准是射击游戏最基本的要素，还是希望大家能够体验到其中的乐趣。ONLINE模式中为了让玩家能够更投入更愉快的进行游戏，我们花了很大精力，共为玩家准备了近20张地图。

——请谈谈本作ONLINE模式和单机（OFFLINE）模式的不同的点。

北濑■作为制作側的一方，我们有不同的认识，和制作别的游戏相比，有一种制作了两个游戏的感觉，这个也许是制作过程中最累的地方（笑）。ONLINE和单机的制作，基本上没有人员上的变化，程序员是分别设计的程序。说起来，单机和ONLINE两种模式同时存在于一个游戏，本公司在本作中的尝试是第一次，没有什么经验，可以说制作得比较辛苦。但是从中总结到了RPG以外游戏的制作方法和ONLINE游戏的制作经验，总之学到了很多东西。为今后制作更复杂的游戏打下了基础。

请Gackt扮演角色的秘密

——请Gackt先生而不使用其他演员，到底是什么原因呢？

北濑■最初是制作队伍认为Gackt先生的音乐很能表现出《FF7 DC》的世界观，并提出了意见。我们还仔细看了Gackt先生配音的卡通片，最后希望不仅得到音乐，还能得到他的加盟出演。真正见到Gackt先生本人后，我们确信Gackt先生本人的形象和游戏中的世界是非常的相符。我们本来准备全力争取到他的加盟，结果他却非常爽快的一口答应。

——关于乐曲制作的方面，对Gackt先生提出了什么样的要求呢？

北濑■当初是要求了制作抒情的叙事性的音乐，但实际作出的音乐却是相当激烈的（笑）。本来我们是头脑中想象着抒情叙事性的音乐，制作了游戏的画面。所以当时非常担心Gackt先生提供的音乐与游戏的画面会不相符。但结果配合起来效果却出乎意料的好。而且《FF》系列的主题歌大多是抒情叙事性的，像本作这样激烈的音乐正好很新鲜，非常好。这都要感谢Gackt先生。

——游戏中角色的形象是Gackt先生扮演的，有没有把CG和写实相融合的意图呢？

北濑■我们想让Gackt先生的形象不作任何改变完全溶入游戏的世界中；我们作了很多新的尝试。本作中的其他CG角色都尽可能作得与真人相近，而把Gackt先生的写实形象尽量作出些CG效果，这样使Gackt先生和其他角色的效果看起来更接近。最终作出了我们很满意的画面效果。

——关于Gackt先生扮演的角色，到底是什么样的角色呢？

北濑■啊……说明起来有点困难，可以说是“序章”吧。

——是……“序章”……吗？

北濑■关于Gackt先生……就是告诉玩家情节要怎么发展的这么一个角色。

——这样的合作好像只出现在本作中啊。最后，还请您对读者说几句。

北濑■其实最想让大家看到的，是《FF7》世界的另一面……也就是另一个故事。当然，我们在忠实再现《FF7》世界的同时，加入了新角色，新故事，是一个可玩性很高的作品。用动作射击来推动游戏情节的发展。请一定玩到最后！

——游戏出演的感想——

——请谈谈这回为《FF7 DC》制作的音乐[REDEMPTION]的感想。

我认为既然找我制作，我就没有必要妥协。否则，我的想象力将会受到局限。虽然被邀请时，游戏制作人员向我详细说明了游戏要表现的世界观，并指出了希望的音乐风格。但是，我还是制作了我真正想做的东西。其实《FF7 DC》世界可以说是《FF7》和我自己描绘的《MOON SAGA》世界的融合。并不一定非要他们采用我的作品，我只是参考了《FF7》的世界观，为我自己的世界制作了《REDEMPTION》。只是希望他们听后再作出判断。我把《REDEMPTION》交给游戏制作方后，得到了非常肯定的评价。

而且配合我的音乐，对游戏的画面进行了很多改变。对此，我非常的感动。这也是我答应最终出演游戏的一个原因。

——对了，也非常想听到您关于游戏出演的感想。

担当服装设计的是野村哲也君，我是完全让他自由去发挥。为了符合游戏的风格，又要便于活动，野村君的确尽了力。总之成品要比当初画在纸上的感觉好的多。CG制作的人物大多像理想的雕像一样，把我放在中间，说实话当时有些担心。不过后来看到完成的画面后，感觉很不错，先前的担心是多余了。但是拍摄的时候很辛苦，同样的镜头反复拍了很多次。不过我对游戏制作方的工作态度，还是非常感动的，觉得这是一次对我来说十分宝贵的经验。以后如果有机会，我还希望能够继续合作。



另类音乐家Gackt

日本著名音乐人，由于其我行我素的作风和中性的另类装扮而备受关注，迄今为止总共推出过24张单曲7张专辑，还参与电视电影演出、卡通片配音、小说撰写等工作。本次与S-E的合作，不仅为《FF7 DC》制作游戏乐曲，还为其提供了形象出演。

Gackt





PS2	本刊译名:灵魂燃烧			CERO 全年龄
	IDEA FACTORY	7140日元	2006.1.19	
战略角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	313KB

Check 系统详解

升级指南 在游戏中每名主人公每次升级都会得到10点BP，要将这些点数增加到人物的各项数值上才能提升该人物的能力。STR影响人物的物理攻击力ATK；VIT影响人物的物理防御力DEF和人物的HP；INT影响人物的魔法攻击力MAG和魔法防御力RST；AGL影响人物的速度ADV；LUK影响人物的命中HIT和速度ADV。



人物技能 本作中的每名主人公的战斗技能都分为三个部分，第一部分是固有战技，可以根据类别自行调换；第二部分是武器追加战技，根据武器的不同而不同，需要按种类装备方可在战斗中使用；最后一部分则是人物的特技，也就是必杀技，每名主人公都有自己的特色必杀技。必杀技分为四级，发动每一级别的必杀都要按级别消耗必杀槽，在战斗中根据人物受到的伤害等必杀槽自动增长，并有明显表示。需要注意的是前两类战技也有级别限制，如果超出限制的级别则不能装备。此外在武器和防具上还能装备提高人物属性攻击或防御的技能。



チャ－ジ系统 战斗中人物的全部行动都要消耗AP点数，该数值根据人物和装备的不同而不同，各种战技消耗的AP点数也不相同。战斗菜单中的**チャ－ジ**选项则与新纪幻想系列基本相同，就是多名队员对敌人进行连击的系统。与新纪幻想不同的是本作可以利用这一系统同时攻击多名敌人。首先要选择好连击目标，确认攻击消耗的AP点数后按下START键，按R1、L1键控制消耗AP点数，最后选择**チャ－ジする**。轮到发动这次连携攻击的队员攻击时，重复以上步骤，最后选择发动**させる**。发动连击后要按照AP点数选择战技，一名队员选择完成后按R1键换人，全部参与队员选择完毕后按R1键发动这次连击。使用连击不但可以给予敌人更大的伤害，还可以使参与连击的队员全部获得经验值，更能根据玩家的连击次数获得CP点数，因此在战斗中应尽量多利用此系统。



动作模式 本作新加入的游戏形式，玩家可以在该场景中动作解谜，需要将在收集中获得的通名装备，得到相应的技能。随着玩家收集的完成，在动作模式中可以使用的技能也逐渐增加，有些固定主线剧情的完成必须在此模式下完成解谜才能到达新的场所，因此玩家必须努力地完成收集才能得到有用的技能。并不是每个场景中都只有一个传送点，如果不能进入剧情场景，请尝试一下寻找令一个传送点。



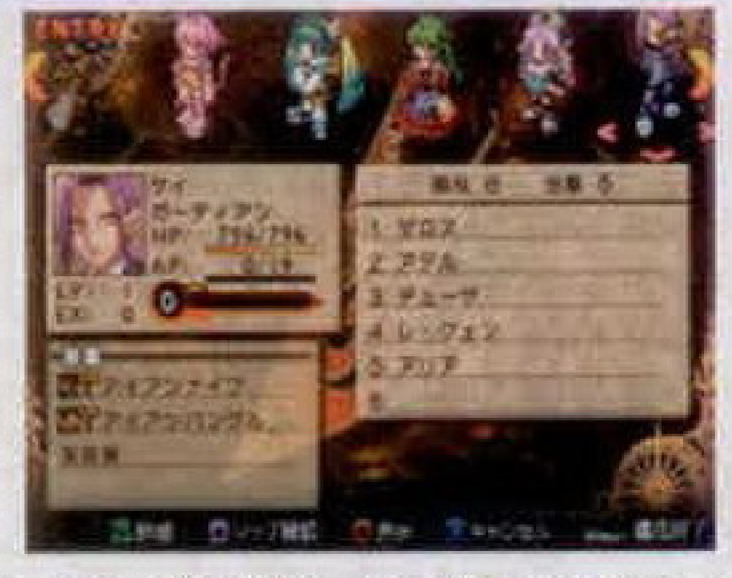
城市设施

开发所	
强化	提高武器防具的级别，最高五级，需要消耗EP点数。
装备开发	将5级的武器防具开发成新的武器或防具，部分武器防具不可开发。
クレイ变换	在武器上加装提高武器性能道具。
クレイ结合	将同系的提高性能道具合成为新的道具。
抽出	将5级的防具、饰物上的增加人物属性防御的道具抽出。
登录	将5级武器防具登录，以后可以在商店中购买，但原物品消失。
合成所	
合成	将2到4件物品合成为新的物品。
リスト合成	按合成表中记录合成物品。
スキル生成	按提示生成战技，但第一次合成时不知该物品的性能。
ギルド	
情报收集	与人对话得知各地点的情报。
探索	根据在对话中搜集的情报探索到未知地点，也可以探索到物品但有能力值要求。
クラスチェンジ	人物达到25、50级可以在此转职。
パ－ティ－ポイント	将得到的PP点数加给队员，提高人物能力。
モンスターショップ	
モンスタ－合成	将捕获的怪物合成为新的怪物。
スキル交换	用怪物交换战技。
コレクタースショップ	
コレクションファイル	在此确认获得动作的条件，并可以得到通り名，满足条件后还可得到奖励。
通り名	将通り名装备。
アイテム交换	使用CP交换物品。
ポイント交换	将战斗中获得的CP交换成探索需要消耗的WP点数，5CP交换1WP。

STAGE 01 ノアシュラン

胜利条件：敌人全灭
失败条件：己方全灭

被称为七年战争的内巴朗多战役结束后，经过了十数年的恢复期，世界从战乱时代逐渐转向安定的时代。可是战争为大地带来的伤害，却并没有痊愈。特别是因为召唤所谓的“异界之魂”而失去的魔力无法想象，因此世界的平衡被破坏，魔物凶暴化，成为了世界目前的最大问题。赛罗斯是一名从事着大到暗杀小到搬运工职业的“请负人”，这次也是要完成消灭怪物的任务。完成任务回到基地后，得到了新的任务：消灭怪物，但是难度要比以前的任务大上不少，因此老大让莱古恩和阿蒂鲁、堆匝三人与赛罗斯共同作战，但是四人的交谈并不愉快，因为赛罗斯完全不把别人放在眼里。



●特殊过关条件：无 ●敌方成员：ヒヨコ虫*2、ドックマン*1
●己方成员：赛罗斯

作战要点 入门战斗，比较轻松。消灭掉地图下方的一只**ヒヨコ**虫后，不要急进，如果被**ドックマン**和另一只**ヒヨコ**虫同时攻击的话，会损失大量的体力，甚至会有生命危险。用走到**ヒヨコ**虫上方的台阶处，距离**ヒヨコ**虫三格的位置射击，引出**ヒヨコ**虫解决。在战斗中请按下R1键，然后选择使用的特技进行连击，以后的战斗中也要熟练使用这种攻击方式，免得一次一次的重复攻击指令带来不必要的麻烦。最好不要只使用一个特技，而是要多种特技同锻炼！

●过关奖励：200G、7PP及物品

© 2006 IDEA FACTORY

STAGE 02 オールドロード

胜利条件：敌人全灭
失败条件：己方全灭



到达目的地后，发现在怪物群中有一名少女倒在地上，莱古恩立刻决定英雄救美。战斗胜利后少女获救，而少女也没有受到重伤，只是昏迷不醒。带到城市中进行简单的治疗后，少女苏醒过来，告诉大家自己名为阿丽亚，并向大家表示了感谢之意。不过个性的主人公赛罗斯依然冷淡，不但说自己什么都没做更拒绝了少女的加入请求，并差点与阿蒂鲁动起手来，不过好在莱古恩及时出场发言，用巧妙的言语解了围。此外，堆匝还发现少女阿丽亚已经失去了记忆，这让善良的阿蒂鲁更想保护她。

●特殊过关条件：无 ●敌方成员：ヒヨコ虫*2、ドックマン*2、キラービー*2
●己方成员：赛罗斯等全四人

作战要点
虽然我方的四名成员全部是一级，但是敌人更弱，只要集体行动便可轻松过关，但需要注意一下人物的培养。
●过关奖励：200G、7PP及物品

STAGE 03 ノリアスの森

胜利条件：敌人全灭
失败条件：己方全灭

在**ギルド**与亲切的男性对话后得到了该森林的情报（探索后出现，以后的新地点都需要探索方可出现），众人立刻出发。

●特殊过关条件：无 ●敌方成员：ドックマン*2、ヒヨコ虫*2、スライム*3
●己方成员：全5名

作战要点
スライム的物理防御较高，并且会吸血攻击，应尽量多使用魔法攻击。战场上的石头等都只有10点HP，但每被攻击一下都只减少1点HP，因此可以使用消耗AP值较少的连击特技攻击，破坏后可获取经验值。
●过关奖励：140G、10PP及物品

STAGE 04 光の森、绿沙

胜利条件：敌人全灭
失败条件：己方全灭

探索到这一新地点后直接进入，需要搬起箱子，从斜处跳上山崖，利用图中的两个箱子可以搭成台阶，沿台阶而上到达最顶层传送点进入绿沙。在这里赛罗斯一行又遇到了一名少女被怪物们包围，但奇怪的是她并不呼救，反而认为赛罗斯一行碍事。不过最后大家还是合力消灭了怪物。这名神秘少女竟然是一名怪物猎人，虽然她也对赛罗斯的态度反感，但由于觉得赛罗斯的职业有趣，因此加入了队伍。

●特殊过关条件：无 ●敌方成员：魔导士*3、ヘルドック*3、ハット*3
●己方成员：全五名 ●己方友军：修拉

作战要点
敌人全部是11级的怪物，进入战斗前最好去练练级，到了5、6级便无大碍。修拉等能力很强，可以坚持上很长时间，可以在迅速消灭掉大部队周围的怪物后再去支援，但不要把战斗的时间拖得太长。
●过关奖励：600G、8PP及物品

STAGE 05 遗迹



胜利条件：敌人全灭
失败条件：己方全灭

在遗迹中遭遇到探宝的布丽姬蒂三人小组，他们误认为赛罗斯一行的目的也是宝藏，再加上赛罗斯对人的态度，自然是引发了一场本不必要的战斗。

●特殊过关条件：无 ●敌方成员：布丽姬蒂、凯、邦
●己方成员：全五名

作战要点
敌人全部为六级，但体力偏高，凯会使用范围攻击，布丽姬蒂则使用"西罗"的大镰刀可以同时攻击并排站在一起的三人，邦的AP值较高，连击次数多攻击力不低，体力较低的队员请不要靠近他。
●过关奖励：140G、10PP及物品

STAGE 06 沙漠



胜利条件：敌人全灭
失败条件：己方全灭

在收集情报后得到了沙漠的情报，在这里遇到了被怪物袭击的少年，赛罗斯的态度依然冷酷无情，并打算袖手旁观，好在阿蒂鲁的激将法生效，赛罗斯还是冲上前去与怪物战斗。搭救出少年后，赛罗斯立刻无礼地取笑她，取笑她不会利用自己的翅膀飞翔，不过少年的回答更让人惊讶，因为他根本就不会飞。这样奇怪的少年自然是要加入队伍，从此以后与大家一起行动。

●特殊过关条件：无 ●敌方成员：オハナボウ*3、キラービー*3、スライム*2
●己方成员：赛罗斯+随意四名 ●己方友军：诺艾鲁

作战要点
战斗开始后全军向诺艾鲁侧靠近，将敌人的火力吸引过来，因为诺艾鲁真的不是个战士，坚持不了几个回合。**オハナボウ**会睡眠攻击，如有队员不慎中招，可以让阿丽亚物理攻击该成员将其唤醒。**キラ－ビ－**的麻痹攻击非常讨厌，战斗时要多加小心，但好在除此以外敌人的能力并不是很强。
●过关奖励：200G、7PP及物品

STAGE 07 サンライオの森

胜利条件：敌人全灭
失败条件：己方全灭

在**ウアラノワ－ル**的**ギルド**找到**ザッシュ**了解情报，探索出**サンライオの森**，在森林的深处又遇到了三人组，两方的人马共同向怪物发动了攻击。战斗胜利后，赛罗斯再次发挥自己的吵架专长，又跟三人组吵了一架，把大小姐气得双脚跳！

●特殊过关条件：无
●敌方成员：ヘルドッグ*3、チョキ*3、恶灵*3
●己方成员：赛罗斯+随意四名

作战要点
恶灵会吸收暗属性魔法，攻击时需要注意特技的选择。敌人的数量虽然多，但将近一半会被三人组抢去。虽然三人组算是友军，但最好不要靠近。
●过关奖励：600G、8PP及物品

STAGE 08 ボルホコ火山

胜利条件：击破布丽姬蒂或布丽姬蒂外敌全灭
失败条件：己方全灭

一进入火山，阿丽亚便感觉到了一股强大的力量。在这里还遇到了老朋友布丽姬蒂三人组，两组人马都想调查这里的宝物，有"挑衅专家"赛罗斯在，自然要大打一场，不过这次的对手除了三人组外还有各种怪物。失败的大小姐虽然郁闷，但依然遵守约定，带领着两名部下撤出战场。在火山的深处，赛罗斯得到了神秘的结晶。（结晶可以给赛罗斯装备，能力会大幅度上升，但武器必须换成剑。以后得到的 每种结晶也都对应不同的武器。）

●特殊过关条件：无
●敌方成员：地狱のトサカ*2、ワーウルフ*3、ゴーレム*3、布丽姬蒂、凯、邦
●己方成员：赛罗斯+随意四名

作战要点
三人组的级别都在二十级以上，体力超高，是一场硬战，建议事先多炼级。战斗中一定要集中兵力逐渐推进，千万不要冒进。战斗开始时可以先坐山观虎斗，等布丽姬蒂被打成重伤之后再坐收渔人之利。
●过关奖励：700G、12PP及物品

STAGE 09 港町



胜利条件：敌人全灭
失败条件：己方全灭

回到港町后（需要探索，地图的右侧沿海），得知怪物前来袭击，其他的成员都表示要奋勇作战，保护百姓，只有赛罗斯冷冷地提醒镇长准备好报酬。战斗胜利后美女利莎出场，她也是受到镇长之托而来。

●特殊过关条件：无 ●敌方成员：スケルトン*4、グレムリン*3、恶灵*2、ミイラ*1
●己方成员：赛罗斯+随意四名

作战要点
敌人全部是二十级以上的怪物，能力较强，尤其是其中体力高达3600的木乃伊更是强悍，大意不得。在战斗中尽量少使用暗属性魔法，多使用连携攻击。如果级别过低，在本关相当吃力，因此最好锻炼一下再来。
●过关奖励：700G、12PP及物品

STAGE 10 サンライオの森

胜利条件：敌人全灭
失败条件：己全灭或者超过150回合、利莎战斗不能（追加）

进入森林二层发现了大量的复制人，堆匝欲言又止令赛罗斯非常不快，而复制人的目标则是刚才在火山得到的结晶。在利莎的帮助下，大家合力击退了来犯的敌人。虽然敌人的气息已经消失，但是他们却依然在暗处注视着赛罗斯，不过对赛罗斯来说这只是小事情，完全不放在心上。利莎这次虽然没有找到自己的目标，但是也很有收获——加入队伍成为新的成员。利莎的能力一般，可以锻炼，日后她的弟弟阿鲁也会加入，他的能力相当出众，值得培养。

●特殊过关条件：无 ●敌方成员：量产型ヒトゲノム*10
●己方成员：赛罗斯+随意四名

远程攻击的堆匝能力很高，但是在最后会背叛投敌，因此最好提前锻炼其他成员。

作战要点

敌人的能力不弱，虽然长相完全相同但是武器却不相同，还是要团队推进，集中火力逐一歼灭。消灭掉四名复制人后，枪手利莎出场增援，她的能力很强，虽然不归玩家控制，但无需担心。唯一需要重视的是复制人的睡眠攻击，如果利莎被催眠一定要及时将其唤醒。

●过关奖励：700G、12PP及物品

STAGE 11 ボルホコ火山二层

胜利条件：敌人全灭
失败条件：己方成员全灭或者三人组战败

在这里再次与三人组相遇，真是冤家路窄！不过这次却不再是敌人，而是要通力合作。胜利后虽然大小姐布丽姬蒂很不服气，但还是按约定让出了结晶。但由于对赛罗斯的实在是不满，大小姐竟然决定加入队伍，这一下更让赛罗斯哭笑不得。而在远方却有几名神秘人物在商议着什么，似乎他们的目标也是赛罗斯手中的结晶。

●特殊过关条件：无 ●敌方成员：量产型ヒトゲノム*11

●己方成员：赛罗斯+随意四名 ●己方友军：布丽姬蒂、邦、凯

作战要点

战斗的难度不算大，敌人全部是红色的复制人，能力一般。进入二层比较困难，必须利用到三个箱子，从火山的侧面斜跳上平台，交替摆放箱子，才能进入传送点。由于解谜时经过了多次强制的自由战斗，因此在进入二层时，人物的级别已经不低了。建议在自由战斗中重点培养阿丽亚，她的魔法力可迅速提升。此外在本战中应尽快消灭周围的敌人，迅速靠近三人组，如果己方的实力较弱，则可让三人组作为本战的主力，但需及时为他们回复体力。

●过关奖励：700G、12PP及物品

STAGE 12 ジャブル沙漠

胜利条件：敌人全灭
失败条件：己方全灭

一进入沙漠便遇到了传说中的盗贼，他们不但劫财还想劫色，只可惜他们的对手是赛罗斯一行。结果山贼们被赛罗斯一行狠狠地教训了一顿，最后赛罗斯掏出枪来准备亲手杀死山贼的首领**ガバス**，但被阿蒂鲁阻止。阿蒂鲁认为人的生命是世界上最宝贵的东西，甚至用自己的身体挡住了赛罗斯的枪口，看在同伴的面子上，赛罗斯不得不放**ガバス**一马。希望阿蒂鲁这样做值得，能够得到回报！

●特殊过关条件：无 ●敌方成员：盗贼*15、BOSS：ガバス

●己方成员：赛罗斯+随意五名

作战要点

本战并非主剧情战斗，敌人都是三十一级别的盗贼，三十二级的BOSS能力不弱，如果有兴趣的话打此仗之前请先好好锻炼一下。消灭掉最初的几名盗贼之后，要利用好地形的因素，将敌人的下台口挡住，不然则要同时对付多名敌人而陷入苦战。

●过关奖励：3000G、10PP及物品

STAGE 13 ユーリッド湖（水脉）

胜利条件：敌人全灭
失败条件：己方全灭

在这里遇到了阿蒂鲁的老朋友丽蒂亚，她虽然是一名少女，但却想独自去消灭邪龙。看到赛罗斯站在阿蒂鲁的身边，她竟然误会赛罗斯是阿蒂鲁的男朋友，这一下把阿蒂鲁气得够戗。（符合爱情剧的故事，通常相爱的男女主人公在最初都互相仇视！）

●特殊过关条件：无 ●敌方成员：ボーンソルジャ*3、レイス*4、マミー*4

●己方成员：随意六人

作战要点

战斗的难度不大，敌人都是35级左右的怪物，战斗时小心**ボーンソルジャ**的反击即可。最难的是怎样进入这里，在**ユーリッド**湖的第一个场景中，在石板和两根木头的那小块区域内，有一块凹陷的地在桥边，正好可以将石板放在那里；然后把两根木头都推下去，搬掉石板站在刚撤去石板的凹陷地上，继续推动木头，使两根木头连成一座小桥，在这座小桥上破坏掉对面的墙壁。最后进入自由战斗，在战斗中可显示出传送点，只要派一名队员站在传送点上即可传入第二个场景地下水道。地下水道有两个传送点，要选择高处的那个才能到达水脉，要利用箱子和石柱才能到达这个传送点。

●过关奖励：无

STAGE 14 ユーリッド湖（地下洞窟）

胜利条件：敌人全灭
失败条件：己方全灭

虽然邪龙非常凶恶，但是依然不是众人的对手。在这里打倒了邪龙，得到了新的结晶，独自冒险的少女丽蒂亚也正式加入。

●特殊过关条件：无

●敌方成员：レイス*3、インプ*4、ボーンソルジャ*3、BOSS：邪龙

●己方成员：随意六名

作战要点

邪龙40级，攻击力不低，其他的怪物全部为35级，如果级别不够，战斗的难度会很大。争取能在一回合内将其消灭，免去不必要的损失。

●过关奖励：2100G、13PP及物品

STAGE 15 バズマ遗迹

胜利条件：敌人全灭
失败条件：己方全灭

在遗迹中发现了新的怪物，赛罗斯自然是立刻出手，但是阿丽亚却感觉到了什么，远方的敌人也在筹划着新的行动。

●特殊过关条件：无 ●敌方成员：泛用型ヒトゲノム*11

●己方成员：赛罗斯+随意四名

作战要点

毫无难度的一战，只要集体行动便可轻松取胜。大家一起逐步推进，将接近的敌人逐渐消灭，切莫急躁冒险急进。

●过关奖励：700G、12PP及物品

STAGE 16 遗 迹



胜利条件：敌人全灭
失败条件：己全灭、卡露拉战斗不能（追加）

在这里再次遇到泛用型复制人，堆匝似乎又明白了什么，但始终不肯说明！

●特殊过关条件：无 ●敌方成员：泛用型ヒトゲノム*12

●己方成员：赛罗斯+随意四名 ●己方友军：卡露拉

作战要点

50回合时卡露拉增援，但是战斗胜利后会并不加入，要在以后的战斗中正式加入。尽量不要让她陷入敌人的包围，免得她命丧黄泉。因此要抓紧时间，使用连携攻击快速消灭敌人，打一个漂亮的快仗。

●过关奖励：2100G、13PP及物品

STAGE 17 カウル村



胜利条件：タデウシェ击破或タデウシェ以外敌全灭
失败条件：己方全灭

来到这里发现村子已经被人洗劫，阿丽亚又感觉到了什么，此时敌人出现在赛罗斯的面前。苦战之后赛罗斯一行虽然取得了胜利，但BOSS却突然扑向倒在地上的诺艾鲁，然而一直沉默的堆匝却出手阻止了BOSS的攻击。似乎堆匝与敌人的BOSS以前便认识，不过只顾着教训诺艾鲁的赛罗斯却没注意到这点。

●特殊过关条件：タデウシェHP1/2以下

●敌方成员：量产型ヒトゲノム*10、BOSS：タデウシェ

●己方成员：赛罗斯+随意五名（诺艾鲁作战不能）

作战要点

BOSS的能力并不是很强，只是体力高了点。想击破BOSS得到物品，则要将BOSS引出来连携攻击，不要把杂鱼杀光必须留下一名。事先最好去锻炼一下，多挣一些锻造点数，打造一些强力的武器和防具。

●过关奖励：2100G、13PP及物品

STAGE 18 パージス王国

胜利条件：敌方全灭
失败条件：己全灭或者超过100回合

在这里见到了莱古恩的恩人，但可没有时间叙旧，王国的士兵便赶来逮捕莱古恩。在莱古恩恩人的强烈要求下，赛罗斯一行选择了暂时撤离。由于莱古恩不想把大家卷到自己的事情里，因此什么都不肯说，但堆匝却有感觉出了什么！也许莱古恩对这个王国来说是很重要的人物吧！

●特殊过关条件：到达传送点 ●敌方成员：士兵*12

●己方成员：赛罗斯+随意四名

作战要点

敌人比较密集，而且全部会主动进攻，如果有足够的实力，还是推荐将敌人全灭。传送点距离玩家的位置很近，与其被敌人追着屁股打不如将敌人全歼，挣一些经验值和锻造点数，当然级别过低除外！

●过关奖励：2100G、13PP及物品

STAGE 19 永久冻土

胜利条件：击破セクストン或セクストン以外敌全灭
失败条件：己方全灭

在这里遇到了一名奇怪的姐姐，皮肤的颜色与众不同，而且说话的语气也并没有恶意。而是要与赛罗斯赌一把，她的目的自然是赛罗斯身上的结晶。虽然明知她的目的，但是赛罗斯依然不示弱，爽快地接下了这次挑战。而这位姐姐竟然认得堆匝和阿丽亚，但还是不肯说出整个事情经纬，并告诫阿丽亚不要被过去所拘束。难道阿丽亚有什么难以告人的过去吗？在赌博失败后，这位大姐很有风度地让出了结晶扬长而去，留给阿丽亚的则是无穷的疑惑。

诺艾鲁的能力开始很弱，但转职后的四级必杀相当强力，值得培养。

●特殊过关条件：セクストンHP1/2以下
●敌方成员：量产型ヒトゲノム*12、BOSS：セクストン
●己方成员：赛罗斯+随意五名

❗作战要点
敌人全部是血牛，体力高得令人愤怒。BOSS更是体力高达8万多，如果想消灭BOSS过关，没有强力武器和熟练掌握连携攻击则是不可能的！由于BOSS的能力实在是很高，因此不推荐浪费大量精力跟她较真！
●过关奖励：3500G、14PP及物品

STAGE 20 岩迹地
胜利条件：击破ヘルメス或ヘルメス以外敌全灭
失败条件：己方全灭

在这里等待赛罗斯的还是复制人，此时卡露拉再次登场，协助大家共同战斗。而卡露拉的目的竟然是想生擒活捉复制人，这更让大家感到惊讶，可惜她坚决不肯向大家说明真相，只是用自己的行动证明自己是友非敌，赛罗斯虽然很不情愿，但是却不能对帮助自己的人出手，只得接受卡露拉的好意。（最让我不理解的是，莱古思竟然说她是美女，难道是我的欣赏出了问题？可能是恭维之词吧！）
●特殊过关条件：无
●敌方成员：泛用型ヒトゲノム*11、BOSS：ヘルメス
●己方成员：赛罗斯、卡露拉+随意四名

❗作战要点
卡露拉正式加入并归玩家指挥，虽然她的长相和说话的声音都有点奇怪，但是能力却不弱。敌人的体力都在1万以上，BOSS更是拥有6万多的高体力，因此必须要依靠连击取胜。等级不够的还是先去练级为妙！
●过关奖励：3500G、14PP及物品

STAGE 21 山间の町テヘス
胜利条件：击破赛莱娜或者赛莱娜以外敌全灭
失败条件：伊萨库战斗不能或者村民全灭或者己全灭



敌人在这里设下了埋伏，而敌人的首领竟是名为赛莱娜的小朋友，不知道她为什么能有如此的地位。不过在赛罗斯眼里她却算不上什么，一口一个“矮子”把她骂得大怒。奇怪的是赛莱娜也是堆匝的旧识，难道堆匝和敌人的头目都认识吗？更令人惊讶的是，可爱的赛莱娜和堆匝都不是人类，也许阿丽亚也不是人类。此时天使长伊萨库从天而降，要与大家并肩战斗保护那些无辜的村民。战后堆匝询问赛罗斯，如果自己与赛莱娜一伙的话你会怎么做？得到的答案则不愧是赛罗斯的回答——现在说这些没用，一切到时候再说，也许我会将你们一起解决！
●特殊过关条件：赛莱娜HP1/2以下 ●敌方成员：量产型ヒトゲノム*9、BOSS：赛莱娜
●己方成员：赛罗斯、伊萨库+随意四名

❗作战要点
敌人能力一般，奇怪的是他们竟然并不攻击村民，而村民却会帮助敌人攻击玩家，搞得我感觉自己才是反面角色，也许是我在前面卡得时间太久，到这里级别过高的缘故吧！想消灭BOSS过关就要留下一个杂兵，由于BOSS站在房顶上，因此要注意站位，不要被村民和杂兵挡住前进的路线。战斗胜利后，伊萨库正式加入。天使长在以后的战斗会必须出战，最好培养一下！
●过关奖励：8000G、14PP及物品

STAGE 22 沙漠

胜利条件：敌人全灭
失败条件：赛罗斯战斗不能或阿蒂鲁战斗不能

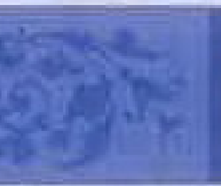
阿蒂鲁在アルバハート遇到了以前自己曾经舍命哀求赛罗斯，因此获得生命的山贼ガバス，这个山贼现在却已经是王国的卫队长了。在他的哀求下，阿蒂鲁接受了他的委托前往沙漠调查。然而这却只是一个骗局，山贼ガバス只是想利用阿蒂鲁作为人质，与赛罗斯交换结晶。幸好此时赛罗斯及时赶到，狠狠地教训了山贼们，并亲手斩杀了山贼头目ガバス，搭救了阿蒂鲁。虽然赛罗斯也算是阿蒂鲁的救命恩人，但是他的态度却让阿蒂鲁无法忍受。
●特殊过关条件：无 ●敌方成员：盗贼*11、BOSS：ガバス
●己方成员：赛罗斯、阿蒂鲁+随意四名

❗作战要点
战斗开始时我军被划成两组，赛罗斯、阿蒂鲁这组不要急于前进，否则会被敌人团团包围，在敌人的强大火力下，他们坚持不了多久。其他的四人则要以最快的速度歼灭台上的敌人，尽快下去支援下面的两人。两支部队合流以后，逐渐推进，将其余的杂兵消灭，要注意一下敌人的反击技能。
●过关奖励：3500G、14PP及物品

STAGE 23 山岳地带
胜利条件：两个BOSS任意击破其一或者150回合经过
失败条件：己方全灭

在这里挡路的则是四源圣之一，继承了地之证文的ヘルムート，不过再大的名头也不会被赛罗斯放在眼里。
●特殊胜利条件：两BOSS任意一人HP1/2以下
●敌方成员：泛用型ヒトゲノム*10、BOSS：ヘルメス、ヘルムート
●己方成员：随意六人

❗作战要点
事先要去ノアシュラン引发剧情，再来这里。敌人能力不低，而且是双BOSS。战斗时一定要分散两个BOSS的火力，千万不要被他们二人同时攻击一人，否则该成员多半会战死沙场，最好派遣两名队员从两方向吸引他们。这两名BOSS的攻击也以魔法攻击为主，魔法防御较低的队员千万不要靠近，实力不够的话干脆就耗够150回合。由于是连续战斗，请准备好武器和药品。
●过关奖励：3500G、14PP及物品

STAGE 24 山岳地带

胜利条件：敌方全灭
失败条件：己方全灭

战斗开始前，少年阿鲁赶来加入，但又遭到了赛罗斯的冷淡对待，而利莎却是阿鲁的姐姐，不过大敌当前是没有时间叙旧的。战斗后发现ヘルメス也是四源圣制造的复制人，阿丽亚和堆匝的表现更是异常，阿鲁最惨，虽然战斗时比谁都卖力，但是依然被姐姐臭骂一顿！真是有趣的团队！
●特殊过关条件：无 ●敌方成员：泛用型ヒトゲノム*16
●己方成员：随意六名

❗作战要点
我军又被分成了三队，每队两人，而且都被敌人包围。但好在敌人没有BOSS，集中兵力将中间的敌人消灭合流便没有什么难度了，需要注意的只有一点，不要被多名敌人围攻，近战型的敌人攻击力不低。
●过关奖励：3500G、14PP

STAGE 25 ゲルー山山顶
胜利条件：击破杂巴或杂巴以外敌全灭
失败条件：己方全灭

在这里得到了土的结晶，但敌人也尾随而至。这次的BOSS又是堆匝的旧相识。面对旧友杂巴，堆匝还是选择与赛罗斯一行并肩战斗。结果战败的杂巴带着仇恨离去，留给堆匝的只有无奈。
●特殊过关条件：杂巴HP1/2以下 ●敌方成员：量产型ヒトゲノム*10、BOSS：杂巴
●己方成员：赛罗斯+随意五名

❗作战要点
要从ゲルー山一层解谜到达，需要在自由战斗中将挡在传送点上的树和木头破坏。也许是因为刚打完前面的苦战，感觉本战中敌人的实力较弱，如果对自己的实力有信心，可以速攻BOSS迅速过关。
●过关奖励：无

STAGE 26 アグア山
胜利条件：击破ユーニス或者击破エテロ或者BOSS以外敌全灭
失败条件：己方全灭

进入山间の町テヘス，赛罗斯用自己的方式“安慰”了失去双亲的诺艾鲁，虽然态度和行动都有点过激，但确实达到了预期的效果。阿丽亚也似乎正在逐渐恢复记忆，对堆匝产生了熟悉的感觉。众人在アグア山寻宝时，再次遭到敌人的袭击，这次出场的敌人是双生子エテロ和ユーニス。战后大小姐的侍卫邦和凯发现堆匝的表情异样，立即出言恐吓，但堆匝只是冷冷地回答了一句对你没兴趣便扬长而去。
●特殊过关条件：无
●敌方成员：量产型ヒトゲノム*10、BOSS：エテロ、BOSS：ユーニス
●己方成员：赛罗斯+随意五名

❗作战要点
想消灭BOSS过关就要抓紧时间，开战后全军从左侧前进，沿路消灭杂兵，右侧的一名近程攻击杂兵会跟着玩家跑。打BOSS时不要被两个BOSS同时攻击，否则将有队员阵亡。也可以将两个BOSS的体力减至很低时，吸引两个BOSS在一条直线上，让赛罗斯“一箭双雕”。
●过关奖励：8000G、8PP及物品

STAGE 27 アグア山
胜利条件：击破ウエドラオゴ或者ウエドラオゴ以外敌全灭
失败条件：己方全灭

继续前进在深山中遇到了“怪物”，它说自己曾经是堆匝的同伴，但堆匝却表示自己没有任何同伴，包括现在的赛罗斯一行在内！BOSS临走前的一席话更让人不寒而栗，它竟然把修拉只看做是雌性动物，准备利用修拉繁殖新的生命！

收集要素在本作相当重要，因此要拿出耐心来尽量多战斗多收集。

●特殊过关条件：ウエドラオゴHP1/2以下
●敌方成员：量产型ヒトゲノム*11、BOSS：ウエドラオゴ
●己方成员：随意六名

作战要点 在第一个场景中需要使用挖掘技能，在土地中挖掘出传送点。敌人BOSS的能力很强，体力将近9万还会使用范围攻击，打起来相当费劲。但好在其他杂兵不会主动攻击，只要不进入其攻击范围便不会过来影响玩家的进攻。计算好BOSS的体力，然后使用连击仍是过关的法宝。
●过关奖励：3500G、14PP及物品

STAGE 28 シャプル沙漠地下空洞

胜利条件：双BOSS任意击破其一
失败条件：己方全灭

等待赛罗斯一行的还是双子，堆匝仍然站在赛罗斯一边与旧识战斗。**エテロ**面对**ユーニス**的哀呼毫不动容，非但不伸手搭救，反而将其砍落山崖。她的冷酷无情更让众人愤怒，可惜的是她闪得太快。
●特殊过关条件：无
●敌方成员：量产型ヒトゲノム*10、BOSS：エテロ、BOSS：ユーニス
●己方成员：赛罗斯+随意五名

作战要点 第一个场景中先将台上的两块岩石破坏，然后选择自由战斗，派遣高跳跃能力的队员跳入台上的传送点；第二个场景中的传送点在中央的沙土地中，挖掘即可。由于两个BOSS不会撤退，因此可以将两人的体力减至很小后，让男主人公一并解决，但需要有强大的实力支持。敌人的麻痹攻击比较讨厌，战前最好多准备一些回复药草。
●过关奖励：3500G、14PP及物品

STAGE 29 バージス王国

胜利条件：敌全灭或超过150回合
失败条件：己方全灭

为了莱古恩，赛罗斯带领众人回到**バージス**王国，在战斗中发现敌人仿佛被人操纵一样，完全没有自主意识。
●特殊过关条件：无 ●敌方成员：强化兵*18
●己方成员：赛罗斯+随意五名

作战要点 敌人全部是50级以上，因此事先最好锻炼一下，实在不行就坚持上150回合吧。由于是连战更要节约药品的使用。敌人会集中兵力进攻，占据有利地形将敌人的部队堵住逐个消灭至关重要。
●过关奖励：10500G、15PP及物品

STAGE 30 バージス王国

胜利条件：击破布鲁麦亚或布鲁麦亚以外敌全灭
失败条件：莱古恩战斗不能或超过150回合

莱古恩冲进了宫殿，发现父亲和欧松已经被布鲁麦亚操纵，失去了自我。迫不得已只得将欧松斩杀，但随后布鲁麦亚竟然派被自己操纵的老国王出阵……
●特殊过关条件：布鲁麦亚HP1/2以下 ●敌方成员：强化兵*8、BOSS：布鲁麦亚
●己方成员：赛罗斯、莱古恩+随意四名

作战要点 比较难打的一战，每消灭3到4名强化兵后，便会出现复制人增援。BOSS的能力强而且会使用范围即死攻击，战前最好能装备上即死防御的道具。如果没钱便要在战斗中让负责复活的法师远离BOSS，其他队员合力攻击，法师专门负责在队员阵亡后及时复活。
●过关奖励：10500G、15PP及物品

STAGE 31 港町グルウィア

胜利条件：击破セクストン
失败条件：阿丽亚战斗不能

セクストン利用阿丽亚失去记忆的弱点将其骗出城外，并想以此作为与赛罗斯交换结晶的筹码。不过赛罗斯对**セクストン**皮肤的嘲讽使她失去了理智，结果吃了大亏。而赛罗斯也成了公认的"惹恨专家"。
●特殊过关条件：セクストンHP1/5以下
●敌方成员：量产型ヒトゲノム*12、BOSS：セクストン
●己方成员：赛罗斯、阿丽亚+随意四名

作战要点 最好能在打本战前进行二次转职，战斗开始前请给阿丽亚装备上最好的防具，因为一开战她就会被敌人包围，很容易遭受到攻击。BOSS的能力很强，但不会主动出击，可在全歼杂兵后再全力攻击BOSS。杂兵的麻痹攻击也要多加注意，如果有条件请装备好防御麻痹攻击的道具。
●过关奖励：10500G、15PP及物品

STAGE 32 山间の町テヘス

胜利条件：击破赛莱娜或赛莱娜以外敌全灭
失败条件：伊萨库战斗不能

在这里又被复制人的大军包围，除了战斗别无选择。此时天使长发挥了自己的重要作用，及时为同伴们解除了诅咒，再次粉碎了敌人的阴谋，并把镰刀女赛莱娜狠狠地教训了一顿。
●特殊过关条件：赛莱娜HP1/2以下
●敌方成员：量产型ヒトゲノム*11、BOSS：赛莱娜
●己方成员：赛罗斯、伊萨库+随意四名

作战要点 镰刀女的能力很强，体力也有7万多，连击的威力更是恐怖。杂鱼的近身攻击也很强力，因此在本战中一定要保护好天使长。（由于以前从未锻炼过天使长，因此在本战中他成了不折不扣的废柴。）
●过关奖励：10500G、15PP及物品

STAGE 33 トレイスルート连峰

胜利条件：敌方全灭
失败条件：己方全灭

在**アルバハート**搜集到了研究所的情报后，赛罗斯一行立刻前往**トレイスルート**连峰，结果在入口处遭遇到**エテロ**，并被她召唤来的复制人缠住。
●特殊过关条件：无 ●敌方成员：量产型ヒトゲノム*14
●己方成员：随意六名

作战要点 没有BOSS的战斗难度不大，只要集体推进逐渐消灭杂兵便无大碍，但由于要打连续战斗，物品的使用仍要节约。
●过关奖励：10500G、15PP及物品

STAGE 34 トレイスルート连峰

胜利条件：击破艾多或击破エテロ
失败条件：己方全灭

在研究所的深处，艾多隆重出场，他完全无视卡露拉的劝阻，一心坠入魔道。战败后的艾多仍然不思悔改，带着**エテロ**扬长而去。
●特殊过关条件：艾多HP1/2以下
●敌方成员：泛用型ヒトゲノム*12、BOSS：艾多、BOSS：エテロ
●己方成员：赛罗斯+随意五名

作战要点 艾多在濒死状态时物理攻击无效，必须使用魔法攻击，连击时一定要考虑到这一点。敌人杂兵的数量很多，并且时有增援，千万不要冒进被杂兵包围。更不要被双BOSS同时攻击，稳扎稳打逐步推进为上。
●过关奖励：10500G、15PP及物品

STAGE 35 冥界の洞窟

胜利条件：エテロ以外的三BOSS任意击破其一
失败条件：己方全灭

在这里终于追上了艾多，敌人的高层人物也全部聚集在此。艾多使阿丽亚恢复了部分记忆，害得阿丽亚呆立当场，不过堆匝却没受到丝毫影响，依然表示要按自己的意志行事。卡露拉对艾多进行了最后的劝阻，可惜毫无效果，解决问题的方法只剩下了战斗。
●特殊过关条件：击破エテロ ●敌方成员：泛用型ヒトゲノム*10、BOSS四名
●己方成员：赛罗斯+随意五名（阿丽亚战斗不能）

作战要点 4个BOSS同时出战，非常难打的一场硬仗，最好在来之前好好练级。由于阿丽亚不能出战，因此事先要提前锻炼补充体力的法师。4个BOSS任破其一便算胜利，最简单的方法是引出**エテロ**击破，但要注意站位，否则将感受到4个BOSS同时攻击的恐怖。如果想挑战极限，可以尝试一下使用大范围攻击的特技，将四个BOSS同时击破。
●过关奖励：10500G、15PP及物品

STAGE 36 アルバハート

胜利条件：击破阿蒂鲁
失败条件：无

回到**ウアラノワーノ**后，阿丽亚一个人在城外的废墟中独自发呆，原来她回忆到了自己的过去，回忆到自己曾经杀害过很多无辜的人类。但赛罗斯的一席话却使她从记忆的困扰中解脱，决定重新开始自己的新生。随后回到**アルバハート**，阿蒂鲁将赛罗斯约到了城外废墟。原来阿蒂鲁是赛罗斯三年前杀害的一对商人夫妇之女，现在决定找赛罗斯报仇雪恨。而赛罗斯却不做任何解释，一口答应了阿蒂鲁的决斗请求。长剑插入了赛罗斯的身体，但阿蒂鲁的双手却在颤抖，长剑不能继续前进。此时赛罗斯一把抓住了阿蒂鲁紧握长剑的手，帮忙将长剑送入了自己的身体……
●特殊过关条件：赛罗斯战斗不能 ●敌方成员：阿蒂鲁 ●己方成员：赛罗斯

如果比敌人等级低不到十级仍觉得剧情战斗的难度过大，那就说明玩家的武器和防具需要改造。

作战要点 没有失败条件的单挑战，无论怎样都不会影响游戏进行，因此是随便打，想怎么打就怎么打！以后的剧情中还会有一场类似的单挑战斗。

●过关奖励：无

STAGE 37 ジャプル沙漠

胜利条件：敌方全灭
失败条件：己方全灭

在沙漠的深处找到了布鲁麦亚，她以此作为据点，继续危害着人间，不过现在则到了末日。莱古恩为自己的父亲和国家报仇成功，一刀将布鲁麦亚斩杀，不过复仇成功的他并不打算立刻回国继承王位，而是留下来与大家继续并肩战斗。

●特殊过关条件：无 ●敌方成员：盗贼*11、BOSS：布鲁麦亚 ●己方成员：随意六名

作战要点 如果没有一定的级别和好武器防具，最好不要打本场战斗。本次的战斗是三连战，前两战中敌人的援兵源源不断，万一重要队员阵亡一定要及时复活。第三战中有不少盗贼首领，体力超高，单人攻击的话要砍上好几个回合才能将其消灭。盗贼的反击威力惊人，因此最后一击尽量少用近身攻击。BOSS的体力有点高，还是要连击取胜。第三战中敌人依然会有大批复制人增援，体力最低的也在三万以上，最好是耐心地清光杂兵后再全力攻击BOSS。

●过关奖励：17500G、16PP及物品

STAGE 38 ウアルハラム遗迹

胜利条件：敌方全灭
失败条件：己方全灭

在城市中得到了新情报，有人在此遗迹中等候，要与赛罗斯决斗，赛罗斯自然是立刻前往应战。在这里等待赛罗斯的是老敌人杂巴，虽然他光明正大地提出决斗邀请，但是他在以前的战斗中连老人和儿童也不肯放过，因此众人还是不能宽恕他。

●特殊过关条件：无 ●敌方成员：量产型型ヒトゲノム*11、BOSS：杂巴
●己方成员：赛罗斯+随意五名

作战要点 又是三连战，不过好在不用解谜。BOSS的体力又是99999，杂兵中体力最低的也有2万7千，还有大量的援军，砍起来真的很费时间。BOSS的能力极强，唯一的缺点是速度较慢，可以让一高体力高防御的队员上前吸引火力。老战术先清杂兵再砍BOSS，同时注意杂兵的近身反击和属性吸收。

●过关奖励：17500G、16PP及物品

STAGE 39 ウマリー岛古道

胜利条件：敌方全灭
失败条件：己方全灭

四源圣等人为了提高操纵复制人的力量，对赛罗斯手中的结晶更不肯罢手，在**ウマリー**岛赛莱娜召唤出三条邪龙，妄图阻止住赛罗斯前进的脚步。没想到结果是作茧自缚，失去控制的邪龙竟然扑向自己的主人，幸亏天使长及时出手相助。本不邪恶的赛莱娜因此大受感动，不再与赛罗斯一行为敌。

●特殊过关条件：无
●敌方成员：量产型型ヒトゲノム*8、邪龙*3、BOSS：赛莱娜
●己方成员：随意六名

作战要点 必须要有三级的破坏能力才能到达这里，三级破坏通名条件是击破15只**バジリスク**（冥界之门30、31层）、5只**グリーンドラゴン**（冥界之门等）三只邪龙的能力很高，体力也在9万以上。邪龙被全部击破后会有三只绿龙增援，虽然没有邪龙强悍，但能力不低体力也在5万以上。击破六到七名复制人后，有三个铁巨人增援，全灭最初的复制人后，又会有四名复制人增援。由于敌人数量很多，战斗时一定要拿出耐心来逐渐击破，不要急进。

●过关奖励：17500G、16PP及物品

STAGE 40 冥界洞窟



胜利条件：击破阿蒂鲁
失败条件：无

"红肤女"**セクストン**虽然并不渴望战斗，但不可能以和平的方式得到赛罗斯手中的结晶，而她的目的却只是想利用结晶改变自己的皮肤颜色。可惜**セクストン**没能如愿而是战死沙场，也许是出于对这名"可怜"女人的那种执着的尊敬，大家在这里为她特意制作了墓碑。

●特殊过关条件：无 ●敌方成员：量产型型ヒトゲノム*10、BOSS：セクストン
●己方成员：随意六名

作战要点 三级破坏将金矿石破坏，把四根石柱推到对面的山崖下，与对面的小岛相连，把小岛上的金矿石破坏后进入自由战斗。在战斗中将传送点上的石柱破坏后，进入传送点即可到达。

●过关奖励：17500G、16PP及物品

STAGE 41 サンライオの森

胜利条件：タデウシュ击破
失败条件：无

下一个敌手是**タデウシュ**，此时诺艾鲁终于下定决心战斗，决心为自己的父母和村民报仇。赛罗斯为了让诺艾鲁战胜恐惧，而让不擅战斗的诺艾鲁与敌人单挑作战。

●敌方成员：タデウシュ ●己方成员：诺艾鲁 ●特殊过关条件：诺艾鲁战斗不能

作战要点 没有失败条件的战斗没有任何难度。难度在于解谜到达这里。在场景2中要配合使用技能挖掘和破坏，走山崖后的传送点进入场景4，场景4中要挖掘出地下的木箱，用五个木箱搭成一条小路，连接大陆外的巨大枯树。然后进入自由战斗，将枯树中的石头破坏，进入传送点。单挑战斗中如果诺艾鲁战败会进入正式的战斗，作战要点与前面一战基本相同，只是BOSS的能力稍有加强，体力突破了99999。

●过关奖励：17500G、16PP及物品

STAGE 42 オグリーヌ山脉

胜利条件：敌方全灭
失败条件：己方全灭

修拉在这里遇到了自己的克星**ウエドラオゴ**，而他的目的却正是修拉，无奈之下修拉只得哀求赛罗斯出手帮忙。借机训斥了修拉一顿后，赛罗斯像个男人一样挺身而出，与众人合力将只知共性不知个性的可怜怪物送上黄泉。

●特殊过关条件：无 ●敌方成员：量产型型ヒトゲノム*15、BOSS：ウエドラオゴ
●己方成员：随意六名

作战要点 在场景1中有两个传送点，一个在蓝色封印石边，一个在对面小岛的泥土中，进入剧情战斗要走小岛泥土中的传送点。先使用技能搭一座可以到达小岛的小桥，再使用挖掘即可。由于有四块同样的可挖掘土地，因此在挖掘后如发现不对请选择**リスト**重新再来。正式战斗的难度与前几战基本相同，BOSS非常强力但没有援军，在攻击杂兵时，最好最后一下使用魔法攻击，以免被敌人的强力反击伤害。

●过关奖励：17500G、16PP及物品

STAGE 43 トレイスルート连峰

胜利条件：敌方全灭
失败条件：己方全灭

回到后**ノアシュラン**，卡露拉决定自己去解决艾多，赛罗斯等人自然不能让她一人前往，并且说出了各自的奇怪理由，更让卡露拉感动不已。战斗的结果是海鲁幕特为了保护艾多、制止四源圣内部的战斗，献出了自己的宝贵生命。艾多为了补偿自己的过失，决定与海鲁麦斯一起去海鲁麦斯的诞生地战斗。

●特殊过关条件：无
●敌方成员：量产型ヒトゲノム*8、BOSS：艾多、海鲁幕特、海鲁麦斯
●己方成员：随意六名

作战要点 又是连战，但第一仗毫无难度。第二战则要同时面对三个BOSS，绝对大意不得。杂兵的数量不多，而且没有援军，可以在消灭掉全部杂兵后再专心消灭BOSS，但始终要注意与BOSS保持距离，以免被三个BOSS同时攻击。应从侧翼吸引BOSS，争取在一回合内将过来的一名BOSS歼灭。

●过关奖励：17500G、16PP及物品

STAGE 44 オールドロード

胜利条件：ゼロウァイド击破
失败条件：赛罗斯战斗不能

复制人是为了取代人类而诞生，原来生存的人类也许会被全灭也许会成为复制人的奴隶，而这却是"神"的意志。不过赛罗斯并不把所谓的神放在眼里，而是带上众人向神发起了挑战，可惜的是爱多和海鲁麦斯都惨死在遗迹中。新敌人迪娜一出场，赛罗斯便感到了前所未有的痛苦，而堆匝却仿佛与迪娜曾经有过很深厚的感情，迪娜也正是堆匝一直苦苦寻找的人。在迪娜召唤出了两名与赛罗斯完全相同的复制人后，堆匝竟然站到了迪娜一边。最后，赛罗斯亲手将堆匝和迪娜解决，彻底解决了复制人危机。

●特殊过关条件：无
●敌方成员：量产型ヒトゲノム*10、ハイオゲノム*3、辅助机关*4、BOSS：ゼロウァイド、堆匝
●己方成员：赛罗斯+随意五名

作战要点 三连战，前两战要对付一群体力很高的复制人，没有什么难度。第三战由于堆匝投敌，因此要派遣其他队员出阵。迪娜和堆匝的能力超高，一定要逐个击破。可以在距离迪娜七格处将其他的敌人引过来逐个消灭，四台辅助机关先不用理会但需要注意己方成员的站位。然后全军突击，使用最强的特技和必杀，争取在一回合内将迪娜消灭！

●过关奖励：无



METAL GEAR SOLID 3
SUBSISTENCE

在以往的MGS中，隐身迷彩的获得方式和这一代有很大的区别。在1代中，只要完成与Otacon脱出的结局就可以获得，而在2代里面则必须在敌兵身上收集一定数量的狗牌。记得当时许多玩家为了得到足够的dog tag而把可怜的小兵们整得不亦乐乎。在这一代中，要把64只青蛙全部收集成功，并不是一件容易的事情。希望下面的记录能够给大家提供帮助。

本作的副标题SUBSISTENCE的意思是"生存"。在艰苦的自然环境下如何保护自己是关系到一名秘密潜入的特种战士能否生存并成功完成任务的大事。3代特有的"迷彩系统"是在没有地形雷达的情况下保护自己最有效的途径。但是迷彩再有效，其伪装度毕竟还是有限的。这个时候许多人就想起了前作中的隐身光学迷彩。MGS历代隐身迷彩的取得方式和难度一代高过一代。在这一代里需要找到隐藏的全部64只青蛙才能获得，算是相当苛刻的要求了。现在我们就仔细回顾一下这些青蛙的取得方式吧！

PS2	本刊译名：合金装备 索利德3 生存			CERO 18
	KONAMI	7329日元	2005.12.10	
战术谍报ACT	DVD-ROM	日版	1人	77KB

完全收集之后的奖励道具

和以前的（3）一样，当64个青蛙全部收集完毕之后，就会得到系统奖励的隐身迷彩（STEATH）。和前两作一样，这个迷彩是以道具形式装备在身上的。使用之后伪装会达到100%。但士兵仍然会听到你走路的声音，所以最好在装备的同时换上从The Sorrow处得到的幽灵迷彩，这样在走路时就没有脚步声了。注意不要与敌人产生任何身体碰撞，否则迷彩会立刻失效而被敌人发现。


↑注意在警戒状态下隐藏度只有95%。


↑即使装备隐身迷彩，也会在走路时被人注意。

↑换上SORROW迷彩后走路的脚步声就消失了。




ドレムチイ南部■这一带的青蛙位于地图中央的山顶上。因为它所在的位置较高，从一开始获得背包的那棵树上朝东南方向看的话，就可以发现。


ドレムチイ沼泽部■穿过地图中央部的沼泽之后，可以发现青蛙在通往**ドレムチイ**北部那条小路的东侧的石壁上。仔细观察就会发现了。


ドレムチイ北部■青蛙在地图东北方向，藏在一棵树桩的上面。首先要将这周围的敌兵全清理干净，以免被发现后行动慌乱，然后到草丛中就能发现。


ドリノヴォドノ■青蛙在吊桥南侧右边的柱子上，先把蜂巢射下来，守卫的士兵会被马蜂赶到桥的那头，这样就可以出来打青蛙了。注意敌人会回来。


ラズヴィエット■沿着工厂废墟北侧的墙壁走到一个墙洞附近，可以透过洞口看见青蛙在台阶上。和Sokolov会谈敌兵会撤退，这时再搜就容易多了。


ドレムチイ东部■青蛙在地图中央开阔地西部一棵倒下的树旁边。从开始的地点北上，到了宽阔的地方后向西走，有几棵树倒在那里，在那一带搜索。


ドレムチイ北部■回到与The Boss遭遇的地方，以那里为起点向北走，大约走过一段距离后转向东，可以看见青蛙在那个方向的山坡上。


ドレムチイ沼泽部■青蛙在地图中央那片沼泽西边的陆地上的树根附近。除了在横越沼泽时间注意不要被鳄鱼注意之外，还要防止水蛭粘在身上。




ドレムチイ南部■经过倒下的树干之后，向地图西南部移动。随后会发现它在画面西北方向的小山丘上。因为此时手枪已经被拆掉，只好用手榴弹了。


ドリノヴォドノ■走过中央吊桥之后，立刻走到东边的小山头上搜索，就会发现它的位置。首先要将敌兵解决掉（用CQC弄晕就可以），再将其炸响。


ラズヴィエット■青蛙在废墟的楼梯下面。站在楼梯东侧向西张望，可以看见青蛙。与山猫小队战斗之后这里将没有敌人，所以在战斗之后再去找。


チョルニ・プルド■青蛙在池塘北岸某棵树的根部。潜水之后沿着北边的湖岸向东游，就会发现青蛙所在的树根的位置。随后用手枪就可以打下来了。


ボルシャヤ・バスト南部■青蛙位于最北边的防护栏附近的东侧。从东边沿着防护栏向北走，越过栏杆后向西走，在一棵树底下发现。不要惊动敌兵。


ボルシャヤ・バスト中继基地■青蛙在中央建筑物内的桌子下面。因为从这里再向前就会和Ocelot交战，不能再回来，所以必须在这时将青蛙打响。

ボルシャヤ・バスト クレバス■从与Ocelot战斗的地方向东南方向移动，在南边的地方发现青蛙。因为和Ocelot战斗之后就不会再来到这里。


チョルナヤ・ピジェラ洞口■在找到火把的地方，沿着向西的那条通道北上，再从地道口朝东南方向匍匐前进，在爬出来之后的那个山洞中发现青蛙。


チョルナヤ・ピジェラ主洞■这个地方的青蛙在The Pain所在的正上方。战斗开始后，可以看到青蛙在Boss头上的位置。在战斗间隙找机会打掉就可以。


チョルナヤ・ピジェラ洞口■在地图中央有地雷的地方向南走，朝上边看就可以发现。为了安全着想，首先还是排除地雷，之后再慢慢地搜查。


ボニゾヴィエ南部■进入该地区后立刻向西走，然后朝北行进，可以看到青蛙就在上面的坡顶。由于存在高低差，所以在搜查的时候需要注意仔细看。


ボニゾヴィエ西部■青蛙在地图北侧水中排水沟的深处。从浮桥附近向北游，很快就能发现。由于这里戒备比较严密，还是先排除敌兵之后再去寻找。


ボニゾヴィエ仓库外部■青蛙在地图西南部的水闸附近。进入该地区后，沿着左侧墙壁走就可以看到红色的水闸。用主观视点向上张望就会看到青蛙。


ボニゾヴィエ仓库■青蛙隐藏在3楼的屋梁上，不过从3楼是看不见的。其实只要到1楼南部向天井上方用望远镜看，就可以发现青蛙。狙击射击。

【搜寻青蛙专用的GA－KO迷彩】有时候，单凭肉眼确实不容易发现青蛙。好在这一作中视点可以自由转动，所以要灵活运用这一点。在装备了GA－KO迷彩之后，就可以在远处听到青蛙鸣叫的声音。使用双声道立体声音箱时，青蛙的叫声会依照它在你的左方还是右方不同的位置而发生变化。而且当你打中它之后，它就不会再鸣叫。这样不管几次CLEAR，搜寻的成果都可以累计起来，持之以恒就一定可以拿到隐身迷彩。加油吧！

©1987 2005 KONAMI



グラニニ・ゴルキー南部 ■这个青蛙出现在地图北侧某棵树木的树枝上。从研究所外部沿着小路向前走，到达树林，然后向上看，就可以发现。



グラニニ・ゴルキー研究所外部 ■进入这里之后，沿着围栏向西走，到铁丝网有洞的地方向里爬，进去之后先向西，再向北移动，就可以发现青蛙。



グラニニ・ゴルキー研究所外庭 ■青蛙在本区域东南方向的建筑物中。但是这座建筑物的门打不开，从建筑物西侧向东移动，从窗户外向里射击即可。



グラニニ・ゴルキー研究所1F—2F ■这里1F与2F的连接处算是一个区域，所以只有一个青蛙。从1F东南的铁门处向上看，很容易就可以见到青蛙。



グラニニ・ゴルキー研究所B1东部 ■青蛙在本区域西南某间牢房的桌子上。另外这里的床下还有回复剂，回复体力的效果相当不错，不要忘记拿走。



グラニニ・ゴルキー研究所B1西部 ■青蛙在本区域西边有电视的屋子里。进去之后就可以立刻发现。注意这里的研究员，还有来回巡视的敌人。



スヴィヤトゴルニ 南部 ■进入这里，和EVA通信结束之后，直接到西南方向仓库入口处，仔细搜查就可以发现青蛙的位置，使用狙击步枪。



スヴィヤトゴルニ西部 ■青蛙在本地区西南方向的崖壁上。进入这里之后沿着左侧山壁行进，到了有洞穴和倒木的地方之后向悬崖那边看就能找到。



スヴィヤトゴルニ东部 ■青蛙在地图东北方向的建筑物西侧的房间内。无论进入屋子还是远距离狙击都可以。屋子里敌兵比较多，所以还是狙击安全。



ソクロヴィエノ南部 ■青蛙隐藏在地图西南武器库的某处。从武器库北侧一带搜查。这里是和The End对狙的场所，战斗结束后再来找比较方便。



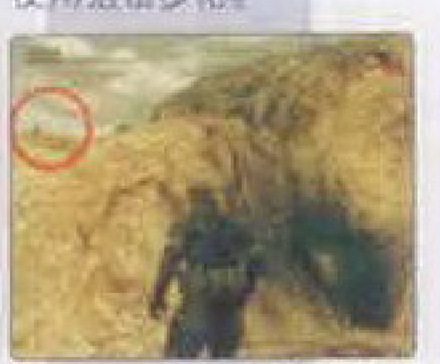
ソクロヴィエノ西部 ■青蛙在河流的最下游。沿着河流向南走，到达尽头的时候向下张望，可以看见青蛙就在河中。如果觉得远就用狙击步枪射击。



ソクロヴィエノ北部 ■地图南部的山丘附近有一棵树，青蛙就在树下。先来到地图中央山的南侧然后向南走，到有树的地方仔细搜查就可以找到。



クラスノゴリエ坑道 ■进入该地区之后向北走，在有积水的地方折回向南，青蛙就在某棵柱子附近。因为它隐藏在阴影里面，不容易被发现。



クラスノゴリエ山麓 ■来到本地区北端出口附近，用主观视角向西边的悬崖上张望，可以发现青蛙的位置。因为距离太远，所以必须用狙击步枪射击。



クラスノゴリエ山腹 ■青蛙在通往山顶的出口附近以南的食品仓库顶上。如果太接近则看不到，所以要在远处狙击。注意在同时确保自己的安全。



クラスノゴリエ山顶 ■青蛙在本地区东南方向的悬崖上。首先来到离入口最近的东南方向的小屋，再向南查看就可以发现。先清理敌兵之后再搜索。



クラスノゴリエ山顶废墟里 ■从悬崖上向北眺望，可以看到青蛙在**グロズニィグラード**的一座红白相间的铁塔上。这个距离只能用狙击的办法才能打到。



クラスノゴリエ山顶废墟 ■青蛙在床边的一个架子上。站在屋子的北侧向南看就可以发现，用手枪就可以打下来。但是要注意屋子里的毒蝎子。



グロズニィグラード地下道 ■首先来到本地区北边的红色门的前面，然后向南边的红色水管张望，很快就能发现。找到之后再和The Fury战斗。



グロズニィグラード南西部 ■来到地图正西中央的地方的某个战车格纳库，向里仔细窥探，青蛙就在那里面。藏有青蛙的格纳库的门是虚掩的，狙击之。



グロズニィグラード北西部 ■以本区域南边并排的几辆坦克的北边为起点向西走，可以看到监视塔。青蛙就在此塔北边红色的楼梯上。注意先清除敌兵。



グロズニィグラード南东部 ■首先来到地图中央建筑物南侧，沿梯子爬上去，朝东边的方向看就可以发现。注意在上梯子前先将附近的敌兵收拾掉。



グロズニィグラード北东部 ■这个地区的青蛙在地沟里。先从该区域东北的食品仓库里爬进地沟，继续向里到分支的地方向西，会发现青蛙就在眼前。



グロズニィグラード收容所 ■青蛙在收容所北侧房间的桌子底下。第一次去那里的时候用枪可以打到，假如在被俘虏之后来到这里，可以用手雷打。



グロズニィグラード兵器库东栋 ■青蛙在1F与2F之间的某个地方，准确地说是在2F西北侧的屋子里的架上。这个青蛙很容易发现，用手枪打下来。



グロズニィグラード兵器库西渡り廊下 ■从向西通道的走廊的窗户往外看，可以发现窗外有一个带扩音器的落地塔，青蛙就在那个塔的上面。



テイホゴルヌイ ■沿着中间的河流向下游方向走，在地图的南端发现。因为刚逃出来时没有武器弹药，所以在和EVA见面之后得到武器再去寻找。



テイホゴルヌイ地下道 ■青蛙在地图北边有梯子的那间房里。进入屋子之后朝上看，可以发现青蛙就在西南方向的管道上。用手枪就可以把它打下来。



グロズニィグラード兵器库本栋 ■屋内有4个燃料箱，青蛙在西南边那个燃料箱附近。箱子东侧有个黄色栅栏，从栅栏那里向内部张望就可以看见。



与ヴォルキン对战 ■在战斗开始后，从开始位置向西南方向看就可以发现。必须趁战斗的间隙用狙击步枪或者火箭炮来打，否则就再也得不到了。



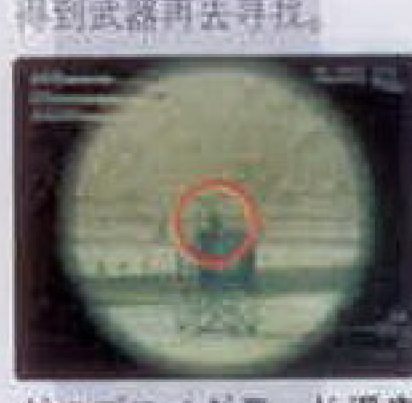
グロズニィグラード ■乘摩托车逃亡时，可以发现青蛙在东南部西边的监视塔中。这段剧情只有15秒的时间，所以抓紧间隙用火箭炮攻击。



グロズニィグラード滑走路南 ■进入此区域约20秒后，在左手方向看到一辆叉车，青蛙就在它的座位上。时间有限，必须快速用SVD或者火箭筒攻击。



グロズニィグラード滑走路1 ■沿路左转后，青蛙出现在第五个箱子上，在这时不要管追击的敌兵，只要用狙击步枪瞄准射击即可。注意距离。



グロズニィグラード滑走路2 ■不要管后面追击的Shagohod，端起狙击步枪瞄准右手侧方向。青蛙就在第四个箱子上。抓准时机一鼓作气将它拿下。



グロズニィグラード铁桥 ■青蛙就在铁桥下面龙骨中的某处。因为时间紧迫，在狙击时瞬间要改为站姿，向画面左侧最深处查找，赶快将它打下来。



ヴォルギン战・2 ■战斗开始后，可以直接看到青蛙在铁塔的支柱上。在EVA吸引Volgin时利用间隙迅速用SVD狙击步枪把青蛙打下来。



グロズニィグラード滑走路铁桥北部 ■在进入该地区1分40秒之后，可以看到青蛙出现在拦截部队设置的栅栏下面。只要装备好RPG—7等待就可以。



ラゾレーヴォ南部 ■行进时注意右侧，青蛙出现在第二个黑色岩石处。因为狙击时间只有一瞬间，所以必须把握好，准确地用火箭筒轰之。



ラゾレーヴォ北部 ■进入该地区大约13秒之后，在左侧的黑色岩石上发现青蛙。还是和上回一样，用RPG—7直接轰击就可以，把握好时间。



ザオジオリエ南部 ■沿着本地区西侧小路南下，到达独木桥。从桥上往东看，发现青蛙就在悬崖下的石滩上。还是要用狙击步枪去打，注意周围。



ザオジオリエ北部 ■进入本区域后向东北方向行进，前面有道路分歧。青蛙就隐藏在树木和悬崖之间，接近之后在树根附近仔细搜查就可以看到。



ロゴヴォイ・ビエレック ■青蛙就在本地区中央最大的一棵树上。当时是在和The Boss对决，所以要隐藏在草堆中，不要让她看到，再用SVD狙击之。

【摩托逃亡战中打青蛙的技巧】 在乘摩托车移动时，许多机会转瞬即逝，除了要有快速反应的能力之外，把握狙击时间也是很重要的。有的情况下用火箭筒比较容易一些，但是RPG—7发射装填时间很长，所以一旦漏射立刻连打R2两次，可以快速上弹。另外一旦漏掉某处的青蛙，可以用火箭炮朝自己脚下狂射而自杀，然后CONTINUE，就可以从这个地方重新开始。如果狙击技术不好，就要活用这一招。虽然不怎么体面，但是很实用。



次世代传媒联盟 最新上市日期

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



精选感动新世纪的四十首超人气动画mtv，两张dvd豪华满载最高品质画面，极致影音享受！更有clamp十五周年珍藏鼠标垫和bleach死神番队识别腕带附送，好歌好画好礼——《动感新势力》新年至诚奉献！

动感新势力水晶DVD

■定价：29元　3月初出版

想有个全新潮流扮相吗？新一期So Cool给你"列一个潮流购物单"，按照"如何抛弃菜鸟形象"的标准为你准备大量资讯，另外，超级大礼继续狂送nike airmax360 AVIA840，随刊赠品金属挂链你别错过！

SO COOL 2006年第(3)期

■定价：15元　2月25日上市



新春特别号！一口气网罗新番动画七部大作的超完整讯息，三光碟的丰富内容，温馨浪漫的特别企画——这个寒假有《动新》的陪伴不孤单

动新36期

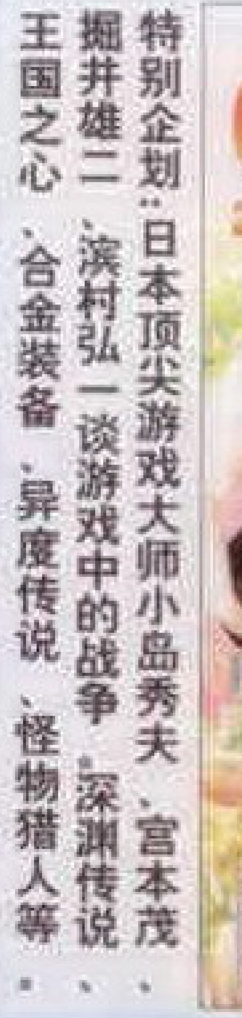
■定价：9.80元　全国热卖中



50期全新改版，充实的内容只需要5.80元，每月两期，更多精彩，更快内容。本期用充实页码为广大读者奉上NDS最新大作"生化危机死寂"及"失落的魔法"完全攻略。

掌机迷50期

■定价：5.80元　2月20日出版



特别企划：日本顶尖游戏大师小岛秀夫，宫本茂，掘井雄二，滨村弘一谈游戏中的战争。深渊传说，王国之心，合金装备，异度传说，怪物猎人等……



电新52期

■定价：9.80元　全国热卖中



《口袋迷3》要登场啦！本期收录最新口袋妖怪电影及游戏的详细信息，还有日本限定GBM掌机大抽奖，神秘赠品更让你不能错过。

口袋迷(3)

■定价：18元　3月3日出版



新春新感觉！丰富内容，精美赠品，全新栏目更多新鲜有趣的玩具讯息以及诱人抽奖机会。喜欢玩具的人春天读书的第一选择！

TOYS(4)

■定价：9.80元　2月20日出版

乘胜追击再继续！本期不但搜罗众多街头原创品牌展现今春豪华哦装扮，更有十三家品牌大厂的实用指导！众多精华单元，让你看的泪流满面！



SO COOL 2006年第(2)期

■定价：15元　全国热卖中

电子游戏软件	
2006年第1～5期	9.80元
动感新势力	
31～32、34～37期	9.80元
电子天下·掌机迷	
第21期、22、24、26～28、30～49期	9.80元
第50期	5.80元
电玩新势力DVD	
33～35、38～52期	9.80元
口袋迷(2)、(3)	18元
TOYS第(1～4)期	9.80元
SOCOOL第(1～5)期	15元
动新白金DVD	24.80元
动新钻石DVD	24元
高达立体挂钟	68元
2005标准掌机典藏	24元
生化危机4完美体验典藏	25元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱　发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

经典动画歌曲究极收藏!!

雙DVD本篇動畫MTV&特典PV共計40首

3月初全国发售

日本动画歌手MTV全面收藏

无法割舍的祈愿
■TV动画『魔法骑士』第一季片头曲
radiance
■TV动画『星舰驾驶员』片头曲
时速100英里的勇气
■OVA动画『逮捕令』主题歌
KOHAKU
■TV动画『微笑的闪士』片头曲
旅程
■TV动画『LOVELESS』片尾曲
渐渐被你吸引
■TV动画『龙珠GT』片头曲
化作泪水
■TV动画『诗片』片尾曲
Grip!
■TV动画『犬夜叉』第四季片头曲
瞳之碎片
■TV动画『MADLAX』片头曲
为明天而落的泪
■TV动画『拜托了，双子星』片尾曲
MEMORY
■TV动画『The Soul Taker～魂狩～』片尾曲
那就是爱吧
■TV动画『全金属狂潮FUMOFFU』片头曲
RHYTHM EMOTION
■TV动画『新机动战记 高达W』第二季片头曲
在遥远的街道上
■剧场版动画『魔卡少女樱』主题歌
去门之彼岸
■TV动画『钢之炼金术师』第二季片尾曲
崛起吧！战士
■TV动画『魔装机神』主题歌
Dearest
■TV动画『犬夜叉』第三季片尾曲
蝶
■PS2game『零～红蝶』主题歌
魂之轮回
■剧场版动画『新世纪福音战士 使徒新生』主题歌
鸟之诗
■TV动画『AIR』片头曲

动感新势力动画歌曲MTV精选集

ANIME MUSIC VIDEO

水晶MTV DVD

ANIME NEW POWER

豪華贈品
DVD兩枚組
定价29元

死神六番队腕带

赠品

高清DVD畫質
豪華典藏贈品
24页全彩精美说明书
時尚DVD獨立包裝
日文/中文/日文羅馬音三層歌詞對照字幕



本篇DVD收录精选动画PV20首

■玉置成实 REASON『高达SEED DESTINY』第一季片尾曲、大胆往前走！Heart & Soul！■KOTOKO Re-sublimity『神无月的巫女』片头曲■坂本真绫 gravity『狼雨』片尾曲、MAMESHIBA『地球少女阿周娜』片尾曲■下川みくに 那就是爱吧『全金属狂潮FUMOFFU』片头曲、不要在悲伤面前认输『全金属狂潮FUMOFFU』片尾曲■川田麻美 radiance『星舰驾驶员』片头曲、绯色之空『灼眼的夏娜』第一季片头曲■水树奈奈 innocent starter『魔法少女奈叶』片头曲、WILD EYES『甲贺忍法帖』第一季片尾曲■T.M. Revolution Zips『高达SEED MSV』主题曲■滨崎步 Dearest『犬夜叉』第三季片尾曲■Berryz工房 恋之咒缚■仓木麻衣 always『名侦探柯南 前往天国的倒计时』主题歌■栗林みな实 Shining☆Days『舞-HIME』片头曲■南里侑香 焰之扉『高达SEED DESTINY』插曲■松泽由美 Dearest『机动战舰抚子』主题歌■小仓优子 女孩子男孩子『校园迷糊大王』片尾曲■椎名碧流 Memories



特别策划
心动情人节 玩具也浪漫

机器人工厂
MG 1/100 MSA-003 普娟
MG 1/100 Z高达Ver.2.0
HGUC 1/144 MS-09 大魔/MS-09R加大魔
HGUC PMX-001 帕拉斯・雅典娜
装甲骑兵/五星物语
百事擎天柱 急速快送冰爽感受

轰鸣车间
圣斗士圣衣神话系列 双子座撒加
蝙蝠侠决战阶刻版1/8合金蝙蝠车
铁人28号

极品全方位
金刚魄力场景 狂野冲击
领略宇宙魅力 科学玩具
麦克法兰 军武系列2
NBA美国职业篮球明星系列9

酷玩前线
新加坡DesignEdge06特报
第三届国际时尚娃娃大赏

自作DIY
剑风传奇
天猛星拉达曼迪斯

精美赠品
口袋妖怪欢乐棋盘游戏

邮购请注明“TOYS酷玩意4” 邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

VOL.52
2 Feb 2006

电新DVD

Game New Power DVD

心动超值价 DVD+CD 9.80元

The Only Way to Enjoyment!

《电新DVD》VOL.52

1月下旬全国热卖！

电玩新视界！ 影音无极限！

新春特别号

怪物猎人P

装甲核心4

虫宇一家无完全合

怪物农场5

魔导奇兵

洛克人X

异度传说第三章

深渊传说

王国之心2

附送CD 原声音乐大碟 旺达与巨像

特别企划

小岛秀夫 宫本茂

堀井雄二 浜村弘一

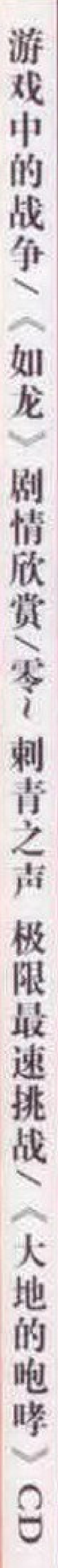
综论

「游戏中的战争」

《如龙》剧情欣赏

《零-刺青之声》极限最速挑战

《超级机器人大战OG》OVA 完结篇



邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180（邮资免取）

新作游戏发售表

《战国无双2》的发售日终于公布了，而《三国无双·帝国》也有了消息，从日期未定改成在3月23日这天发售。2月23日是另一次软件发售狂潮期，许多名作的最新作品都会发售，最瞩目的是《幻想水浒传V》和《KOF大蛇篇》，其中后者将囊括著名的KOF95、96和97，估计画面又会有不少提升，喜欢KOF的老玩家们不可错过。　口责编/猴子

PS2

2月2日			
★信长之野望 革新	信长の野望 革新	SLG	KOEI
摩托TT	Tourist Trophy -The Real Riding Simulator-	RAC	SCEI
2月9日			
★死魂曲2	サイレン2	AVG	SCEI
暗夜私语-侦探 相乐恭一郎	暗夜にささやく-侦探 相乐恭一郎	AVG	Idea Factory
2月16日			
★怪物猎人2	モンスターハンター2	RPG	CAPCOM
劲舞革命 冲击	Dance Dance Revolution STRIKE	ETC	KONAMI
死神BLEACH～被放纵的野心	BLEACH～放たれし野望～	RPG	KONAMI
2月23日			
新·豪血寺一族-烦恼解放	新·豪血寺一族-烦恼解放	FTG	EXCITE
★KOF·大蛇篇	ザ·キング·オブ·ファイターズ オロチ篇	ACT	SNKPLAYMORE
魔界战记2	魔界战记ディスガイア2	SLG	日本一
零式舰上战斗记2	零式舰上战斗记2	STG	TAITO
合金之狼REV	METAL WOLF REV	STG	Princess Soft
★幻想水浒传5	幻想水浒传 V	RPG	KONAMI
SEGA 2500系列 尖端大战略 德意志闪电战	セガシリーズ2500アドバンスド大战略ドイツ电击作战	SLG	SEGA
★SEGA 2500系列 火枪英雄	セガシリーズ2500 ガンスターヒーローズ	ACT	SEGA
★恶魔猎人3 特别版	デビル メイ クライ3 スペシャル	ACT	CAPCOM
索尼克飞板	ソニック ライダーズ	ACT	SEGA
战舰巨炮2 钢铁的咆哮	ウォーシップガンナー2 -钢铁の咆哮-	SLG	KOEI
铸蔷薇	铸蔷薇	AVG	TAITO
必杀柏青哥★柏青嫂攻略系列 Vol.3 CR玛莉琳·梦露	必杀パチンコ★パチスロ攻略シリーズ Vol.3 CRマリリン·モンロー	ETC	D3 Publisher
2月24日			
★战国无双 2	战国无双 2	ACT	KOEI
3月2日			
★CAPCOM 街机合集	カプコン アーケード コレクション	ETC	CAPCOM
任侠传 渡世人一代记	任侠传 渡世人一代记	ACT	元气
007 来自俄罗斯的爱	007 ロシアより爱をこめて	STG	Electronic Arts
恶魔召唤师 葛叶雷道对超力兵团	デビルサマナー 葛叶ライドウ対超力兵団	AVG	ATLUS
流行音乐12	ポップンミュージック12 いろは	ETC	KONAMI
机动战士高达 Climax UC	机动战士ガンダム クライマックスU.C.	SLG	BANDAI
天下人	天下人	SLG	SEGA
3月9日			
绝体绝命都市2-被冰冻的记忆	绝体绝命都市2-冻てついた记忆たち-	AVG	IREM
3月16日			
★最终幻想12	ファイナルファンタジー X II	RPG	SQUARE·ENIX
吉他狂人5&狂热鼓手5	Guitar Freaks V & Drummania V	ETC	KONAMI
光荣赛马7 MAXIMUM2006	Winning Post 7 MAXIMUM2006	SLG	KOEI
3月23日			
遥远的时空中3 命运的迷宫	遥かなる时空の中で3 运命の迷宫	RPG	KOEI
柏青嫂 信长之野望 天下创世	パチスロ 信长の野望·天下创世	ETC	KOEI
★皇牌空战ZERO 贝尔卡战争	Ace Combat Zero Belkan War	SHT	KONAMI
★真·三国无双4帝国	真·三国无双4 Empires	ACT	KOEI
3月30日			
六星闪亮 星降之都	六ツ星きらり-ほしふるみやこ	RPG	千世
黑猫 JI机械天使	BLACK CAT -JI 机械仕挂けの天使-	RPG	CAPCOM
新世纪福音战士	新世纪エヴァンゲリオン	AVG	SEGA
钢铁的女朋友（特别篇）	钢铁のガールフレンド <特　e编>		
忍道 匠	忍道 匠	ACT	SEGA
★梦幻之星 宇宙	ファンタシースターユニバース	RPG	SEGA
异世纪传说2	Another Century's Episode 2	RPG	BANPRESTO
4月20日			
★大神	大神（OKAMI）	ACT	CAPCOM
4月27日			
银河天使2 绝对领域之扉	Galaxy Angel 2 绝对领域の扉	RPG	BANPRESTO
预　定			
世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
鬼屋魔影 新的恶梦	アローンインザダーク-ザニューナイトメア-	AVG	CAPCOM
破坏者	BREAKER	ACT	TECMO
Catan	Catan	ACT	CAPCOM
新机动幻想 青之章	ガンパレード·オーケストラ 青の章	AVG	SCE
新机动幻想 绿之章	ガンパレード·オーケストラ 绿の章	AVG	SCE
KOF MX2	KOFマキシマムインパクト2	FTG	SNKPLAYMORE
Soul Link EXTENSION	Soul Link EXTENSION	AVG	INTERCHANEL
羊之村欢迎您2	ようこそひつじ村2	AVG	SUCCESS
蔷薇水上开满蔷薇花	蔷薇ノ木ニ蔷薇ノ花开ク	AVG	INTERCHANEL
CLANNAD	CLANNAD-クラナド-	AVG	INTERCHANEL
大战略7	大战略VIIエクシード	SLG	SystemSoftAlpha
★龙虎之拳·天地人	龙虎の拳～天·地·人～	FTG	SNKPLAYMORE
便利店4	ザ·コンビニ4	SLG	HUMSTAR
超龙珠Z	Super Dragon Ball Z	ACT	BANDAI
K-1 WORLD GP 2005	K-1 WORLD GP 2005	RAC	D3P
雅典2004	ATHENS 2004	SPG	SCE
世界坦克博物馆	ワールド タンク ミュージアム	SLG	SUCCESS
★古墓丽影·传说	TOMB RAIDER LEGEND	A·AVG	Eidos
★圣剑传说 4	圣剑传说 4	ARPG	SQUARE ENIX
弹子乐园 -大海与夏天的回忆-	パチパラ12 -大海と夏の思い出-	ETC	ISE
★KOF·NESTS篇	ザ·キング·オブ·ファイターズ ネスツ编	FTG	SNKPLAYMORE
.hack//G.U. Vol.1 再诞	.hack//G.U. Vol.1 再诞	RPG	BANDAI
.hack//G.U. Vol.2 念君之声	.hack//G.U. Vol.2 君想ノ声	RPG	BANDAI
.hack//G.U. Vol.3 疾行之速	.hack//G.U. Vol.3 歩くような速さで	RPG	BANDAI
吉奥拉马战线无战事·攻克柏林	ジオラマ战线异状なし ベルリン	SLG	MARIONET
分离之心	セパレイトハーツ	SLG	KID
圣灵机RAYBLADE2	圣灵机ライブレード2	SLG	WINKYSOFT
心跳回忆 女孩版 2nd Kiss	ときめきメモリアル Girl's Side 2nd Kiss	SLG	KONAMI
SEGA 2500系列Vol.24 东京番外地	SEGA 2500シリーズVol.24 ラストブロンクス	FTG	SEGA
SEGA AGES 2500系列 Vol.27 铁甲飞龙	SEGA AGES 2500シリーズ Vol.27 パンツァードラグーン	STG	SEGA
北欧战神传2	ヴァルキリープロファイル2 -シルメリア-	RPG	Square-Enix
★战国BASARA2	战国BASARA2	ACT	CAPCOM
VM Japan	ブイエム ジャパン	RPG	ASMIK ACE
儿雷也　参上!	儿雷也　参上!	ACT	CAPCOM
光明之风	シャイニング·ウインド	SLG	SEGA
式神の城-七夜月幻想曲	式神の城-七夜月幻想曲	RPG	Kids Station

PS3

2006年春			
致命惯性	フェイタル·イナーシャ	RAC	KOEI
刃之风暴·百年战争	ブレードストーム·百年战争	ACT	KOEI
仁王	仁王	ACT	KOEI
★装甲核心4	アーマード·コア 4	ACT	FROM
KOF Maximum Impact3	キング·オブ·ファイターズ	FTG	SNK PLAYMORE
幻想水浒传6	幻想水浒传VI	SLG	KONAMI
实况棒球	实况パワフルプロ野球	SPG	KONAMI
2006年内			
源氏2	GENJI2	ACT	SCE
新世纪赛车GPX	新世纪GPXサイバーフォーミュラ	RAC	SUNRISE
新天魔界6	新天魔界 VI	S·RPG	IDEA FACTORY
最强银星 围棋7	最强银星 围棋7	TAB	MAGNOLIA
最强银星 将棋7	最强银星 将棋7	TAB	MAGNOLIA
太空巡航机	グラディウス	STG	KONAMI
喜剧历史ACTION	コミカル历史アクション	ACT	GAE
Tom Clancy's Ghost Recon 3	Tom Clancy's Ghost Recon 3	ACT	UBI SOFT
铁拳6	铁拳6	FTG	NAMCO
炼狱 The end of the CENTURY	炼狱 The end of the CENTURY	ACT	HUDSON
羊之村	ひつじの村	AVG	SUCCESS
炸弹人	ボンバーマン	ACT	HUDSON
恶魔猎人4	デビル メイ クライ 4	ACT	CAPCOM
★合金装备4	メタルギアソリッド4	ACT	KONAMI

XBOX

2月23日			
格斗之王 NEOWAVE	The King of Fighters NEOVAVE	FTG	SNKPLAYMORE
预　定			
雷电FIGHTERS evolution	雷电ファイターズ エボリューション	ACT	NWS
RILICS	レリクス	AVG	Bothtec
红忍	RED NINJA	ACT	VI
★索尼克飞板	ソニック ライダーズ	ACT	SEGA
黄金眼	ゴールデンアイ	ACT	微软
星际争霸 幽灵	Starcraft: GHOST	ACT	CAPCOM

XBOX360

2月16日			
★使命召唤2	コールオブデューティ2	FPS	KONAMI
Over G	オーバーG	SHT	TAITO
2006年春预定			
★幻城杀手	FRAME CITY	ACT	NAMCO
老虎伍兹PGA巡回赛06	タイガーウッズPGA TOUR 06	SPG	Arts
2006年预定			
Love FOOTBALL	Love FOOTBALL	SPG	NAMCO
OPERATION DARKNESS	オペレーション・ダークネス	RPG	SUCCESS
职业棒球魂	プロ野球スピリッツ	SPG	KONAMI
★搏击玫瑰XX	ランブルローズXX	ACT	KONAMI
天外魔境ZIRIA	天外魔境ZIRIA 遥かなるジパング	RPG	HUDSON
金属战犬	クロムハウンズ	ACT	SEGA
妖精公主・神力原理	カメオ: エレメンツ オブ パワー	ACT	微软
雷神之锤4	クウエーク4	ACT	ACTIVISION
360麻将	360麻雀	TAB	SUCCESS
炸弹人 零点行动	ボンバーマン －ACT: ZERO－	ACT	HUDSON
装甲战记	アーマード・コアー	SHT	SOFTWARE
天诛360（暂定名）	天诛360（假题）	ACT	SOFTWARE
反暴行动	ROIT ACT	ACT	Microsoft
蓝龙	ブルードラゴン	RPG	Microsoft
暗黑行动	オペレーションダークネス	ACT	SUCCESS
动物园管理员	Zoo Keeper	SLG	SUCCESS
侍道Online	侍道オンライン	ACT	SPIKE
失落的星球 极端状态	Lost Planet Extreme Condition	ACT	CAPCOM
预定			
真・三国无双4帝国	真・三国无双4 Empires	ACT	KOEI
九十九个夜	Ninety-nine Nights	ACT	Microsoft
真名法典2	MAGNA CALTA2	RPG	BANPRESTO
三国封神（暂定名）	三国封神（假题）	ACT	Idea Factory
勇闯尸城	Dead Rising	ACT	CAPCOM
KOF 极度冲击360	KOF Maximum Impact	FTG	SNKPLAYMORE
生化危机5	バイオハザード5	AVG	CAPCOM
装甲核心4	アーマードコア4	STG	FROM SOFTWARE
NEOGEO 斗技场	ネオジオバトルゴロシアム	FTG	SNKPLAYMORE
The Combine X	The Combine X	ETC	Hamster
鬼魂力量3 无辜的愤怒	Spectural Force 3 Innocent Rage	SLG	Idea Factury
A列车进行曲 X	A列车 de Ikou X	SLG	Artdink

NGC

2月23日			
★鲸鹏2 开天之翼与众神的嗣子	BATEN KAITOS2 始まりの翼と神々の嗣子	RPG	NAMCO
预定			
动物之森2	どうぶつの森2	RPG	任天堂
星之卡比	星のカービィ	ACT	任天堂
赛尔达传说 黎明公主	Legend of Zelda – Twilight Princess	A・RPG	任天堂
大金刚赛车	ドンキーコングレーシング	RAC	任天堂

GBA

2月2日			
超人总动员 强敌掘矿者登场	Mr. Incredible 强敌アンダーマインナー登场	ACT	SEGA
2月23日			
游戏王 双重怪兽2006	游戏王デュエルモンスターズ2006	RPG	KONAMI
3月			
蜡笔小新 传说之城大震撼!	クレヨンしんちゃん 传说を呼ぶオマケの都ショックガーン!	ACT	BANPRESTO
预定			
国夫君的热血合集3	くにおくん 热血コレクション3	ETC	CAPCOM
章鱼球	まみむめ☆もがちょ たこボール	PUZ	IDEA FACTORY
超人奥特曼棒球	超人ウルトラベースボール	SPG	Cunture Brain
斗牌传说 赤木	斗牌传说 アカギ	RPG	Cunture Brain
纳尼亚王国物语 狮子和魔女	ナルニア王国物语 ライオンと魔女	RPG	D3 Publisher
合金弹头	メタルスラッグ	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头2	メタルスラッグ2	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头3	メタルスラッグ3	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头X	メタルスラッグX	STG	SNKPLAYMORE
Mother3	Mother3	RPG	任天堂
魔法老师 私人授课2 寄生之物	魔法先生プライベ トレッスン パラサイトでチュ	RPG	MI
双重包 索尼克&啾啾火箭队	ダブルパックソニック&チュチュロケット	ETC	SEGA
最终幻想V	FINAL FANTASY V	RPG	Square Enix
最终幻想VI	FINAL FANTASY VI	RPG	Square Enix

PSP

2月9日			
★中原之霸者 三国将星传	中原の覇者～三国将星传	SLG	NAMCO
太空战斗机Portable	グラディウス ポータブル	SHT	KONAMI
2月23日			
★幻想水浒传I&II	幻想水浒传I&II	RPG	KONAMI
头文字D 街道舞台	头文字D STREET	RAC	SEGA
NAMCO游戏博物馆第二部	ナムコミュージアムVol. 2	ETC	NAMCO
3月2日			
★北欧战神传	ヴァルキリ プロファイル	SLG	SQUARE ENIX
麻将格斗俱乐部	マジャンファイトクラブ	TAB	KONAMI
3月9日			
心跳回忆 永在你身边	ときめきメモリアル~Forever with You~	AVG	KONAMI
3月23日			
★幻侠乔伊 格斗嘉年华	ビューティフルジョーバトルカーニバル	ACT	CAPCOM
3月30日			
电车向前进! 大阪环线篇	电车でGO! 大阪环状线编	SLG	TAITO
预定			
忍道・焰	忍道・焰	ACT	SPIKE
★GT赛车4 MOBILE	グランツーリスモ4モバイル	RAC	SCEI
怨灵之村	怨灵の村	AVG	NOWPRO
NFL Street	NFL Street	SPG	EA
魔界战争	魔界ウォーズ	SRPG	日本一
EX人生游戏PSP	EX人生ゲームPSP	SLG	ATLUS
TGM—K	TGM—K	ETC	ARIKA
ANGEL COLLECTION	エンジエルコレクション	SLG	MTO
虫	虫	SLG	GAE
雀MATE	雀メイト	SLG	SUCCESS
RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
龙珠Z	ドラゴンボール	ACT	BANDAI
大战略PSP	大战略 ポータブル	SLG	元气
炼狱2	炼狱2	ARPG	HUDSON
樱大战1&2	サクラ大战1&2	SLG	SEGA
恐怖惊魂夜2 监狱岛的童谣	かまいたちの夜 监狱岛のわらべ呗	AVG	CHUNSOFT
火影忍者Portable	NARUTO－ナルティメイトポ タブル	ACT	BANDAI
纯洁人生 新牧场物语	イノセントライフ 新牧场物语	SLG	MI
忍道 焰	忍道 焰（ほむら）	ACT	SPIKE
大航海时代IV Rota Nova	大航海时代IV Rota Nova	ACT	KOEI
MYST(暂定名)	MYST（假题）	ACT	SEGA
上海	上海	PUZ	SUCCESS
最终幻想VII 危机核心	Final Fantasy VII Crisis Core	RPG	Square Enix
新世纪福音战士 2	Neon Evangelion 2	SLG	BANDAI

NDS

2月2日			
噼哩啪啦! 泡泡龙	ひっぱって! バブルボブル	ACT	TAITO
右脑之达人 爽解! 勘误博物馆	右脑の达人 爽解!まちがいミュージアム	PUZ	NAMCO
2月23日			
三国志DS	三国志DS	SLG	KOEI
壮志凌云	TOPGUN	STG	TAITO
大航海时代4 ROTA NOVA	大航海时代4 ROTA NOVA	SLG	KOEI
3月2日			
★圣剑传说DS 玛娜之子	圣剑传说DS チルドレン オブ マナ	ARPG	Square Enix
机器猫哆啦A梦 野比的恐龙2006	ドラえもん のび太の恐龙2006	AVG	SEGA
3月9日			
天外魔境2万字丸	天外魔境2MANJI MARU	RPG	HUDSON
信长之野望DS	信长の野望DS	SLG	KOEI
预定			
英语单词 目标1900DS	英单语 ターゲット1900DS	ETC	IE Institute
可爱的小狗DS	かわいい仔犬DS	ETC	MTO
伊苏 战略版	イース ストラテジ	SLG	MI
茶水狗狗的房间	お茶犬の部屋	ETC	MTO
暴风传说	Tales of the Tempest	RPG	NAMCO
瞬感解谜	瞬感パズループ	ETC	任天堂
琴库鲁RPG	チンクルRPG	RPG	任天堂
新超级马里奥兄弟	Newスーパーマリオブラザ ズ	ACT	任天堂
月亮工厂 新牧场物语	ルーンファクトリ 新牧场物语	SLG	MI
魔法假日 5星降临	Magical Vacation 5 Stars	RPG	任天堂
超级机器人大战DS	Super Robot Wars DS	SLG	BANPRESTO
逆转裁判 4	逆转裁判 4	ETC	CAPCOM
怪兽召唤师	Monster Summoner	RPG	Arting
真 女神转生DS	真 女神转生DS	RPG	ATLUS
SNK对CAPCOM 卡片对决	SNK VS CAPCOM Card Battle	TAB	PLAYMORE
我们的太阳DS	Bokura no 太阳 DS	RPG	KONAMI

创世纪 VOL.03

1.Strike飞龙/出击飞龙/CAPCOM

CAPCOM的经典忍者动作游戏系列初作，并启用了在当时看来非常庞大的2M的容量。游戏丰富新颖的系统设计让许多沉迷在红忍中的玩家感到耳目一新。

2.月风魔传/KONAMI

FC经典名作之一。前无古人的版面设计，出色的操作手感，作为8位主机的游戏，的确达到了相当的高度。更为惊人的迷宫设定，即使今天看来也令人叹服不已。KONAMI在当年所成就的游戏高度，影响了后来无数的作品。真正的神作。

3.MOTHER/地球故事/任天堂

任天堂软件阵容中真正意义上的RPG超大作，“名作保证”也反映了在当时任天堂对待软件质量上的态度。结果也如任天堂的自我吹捧，“MOTHER”成为了RPG历史上最出色的RPG系列。一种向着神秘世界去冒险的吸引力，让当年无数的孩子趋之若鹜。

4.GREEN BERET/绿色兵团/KONAMI

1987年风靡街机的动作游戏登陆FC磁碟，KONAMI系的兵战游戏类型彻底占据当时的市场，成为主流。就像海报中所表现的战士友情，玩家在当时所追求的，正是一种对英雄的崇拜情怀与向往。

5.METROID/银河战士/任天堂

FC磁碟系统第五款游戏，堪称全系列游戏中仅次于“SUPER”与“PRIME”的杰作。开天辟地创建了2D动作游戏的地图系统，并将游戏的探索乐趣演绎到了极致。萨姆斯的形象在当时看起来相当有趣，而海报也将变球的完整动作逼真地展示了出来。

ストライダー飛竜

ストライダー見参！

メガ 2Mロム カセット

来春 発売予定

アニメティック・アクションゲーム

価格5,900円

株式会社カプコン

1



2



3



4



5

口责/丁丁



PM工作室
口袋迷
POKéMON FAN 3
本辑赠品
口袋妖怪管理员
限定挂绳
本辑随刊附送"口袋妖怪管理员"限定挂绳，多种用途，随身携带，绝对突出你口袋玩家的独特个性和品位！
掌机手机钥匙
全能随身携带
《口袋迷》第三辑
2月20日火热上市!!
限定掌机
口袋限定版 GBM 日本一机难求，本辑继续大抽奖，快来赢取你的口袋 GBM 吧！
口袋光盘
口袋妖怪最新电影《波导的勇者》全面大预览，精彩口袋影象意想不到附送！
18元
超值定价
口袋至宝抢先预订
现全面接受邮购
邮购请注明"口袋迷3"邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取



So COOL
COVER & EXCLUSIVE INTERVIEW
罗志祥
搜酷 STREET FASHION CULTURE MAGAZINE
2006 FEB
02
定价:20元
推广价:15元
WHAT'S COOL?
随刊夹送 NIKE × SoCool 新春礼包
2006
棉质毛绒、迷彩、格纹、军风夹克、
65款型夹克、连帽、皮革、WORK JACKET、
最完整外套总特辑!
THE BEST WINTER JACKETS决战寒冬的关键外套
GET!!2006 NEW YEAR始动
STREET BRAND X SNEAKERS
大人气街牌 球鞋实例表现
全国上市热卖中!!
★疯狂抽奖再接再厉!
Levi's腕表×20等你拿